New Generation ATARI *magazin*

2 '2002 2.Jahrgang

Informationen für Atari Computer

Spiele - Vorstellungen:

Klatwa
Neuroid
Nexus
World Soccer



Games Guide:

Heiße Gametips



Aktuell:

PD-Mag 2-2002
Disk Line 64
Adult Anime
SF-FAN-Rom 1

PD-Ecke:

Space Harrier für Atari XL-XE!

Vorwort

Hallo liebe Leser!

Der Sommer hat Einzug gehalten und wie in jedem Jahr merke ich dies mal wieder überdeutlich am Nachlassen der Leserbeteiligung, aber um der Wahrheit die Ehre zu geben, so schlimm war es glaube ich noch nie. Gut, es ist wahrlich kein Vergnügen bei den derzeitigen Temperaturen vor dem Computer zu sitzen und Texte oder Programme zu schreiben, aber ein klein wenig Zeit hättet Ihr dem ATARI schon opfern können, denn so ist diesmal fast die ganze Arbeit am kleinen „Stammschreiberteam" hängen geblieben und die Rubrik Kleinanzeigen musste diesmal mangels Masse ganz ausfallen, das gab es bisher noch nie und ist meiner Meinung nach kein gutes Zeichen, Sommerloch hin oder her. Auch hat sich noch niemand zum Aufruf der letzten Ausgabe gemeldet mal einen Workshop oder eine Hardwareecke einzurichten und auch für die Internetsuche habe ich noch keinen gefunden der mal den ein- oder anderen Beitrag aus dem Netz fischen könnte. (Dabei kann ich mir nicht vorstellen das da draußen niemand ist der nicht mal nach ATARI-Seiten im Netz sucht!)
Trotz all dieser kleinen oder auch größeren Probleme haben wir es aber wieder geschafft das Magazin mit meiner Meinung nach interessanten Texten zu füllen und sind sogar noch ziemlich im Zeitplan, angesichts der wenigen ATARI-Action der letzten 2 Monate ein wahres Wunder! Ich wünsche Euch nun also viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und hoffe, das Ihr die Sommerpause nur nutzt um mehr Kraft für die nächsten Hefte zu sammeln. Schreibt mal wieder!

Euer Sascha Röber

Inhaltsverzeichnis

Seite:

Tipps und Tricks

Hallo Gamefreaks!

Wie das inzwischen schon üblich ist habe ich auch für diese Ausgabe wieder über 3 Stunden in meinem Archiv herumgeblättert um noch ein paar nette Tipps zusammenzustellen. Man hat mich schon mal gefragt wo ich all diese Tipps denn immer herkriege, nun, das ist relativ einfach erklärt. Ich habe eine große Kiste mit Ausdrucken und Kopien aus allen möglichen Magazinen, dazu noch eine Menge Disks (von denen mir viele Andreas Magenheimer und Gerd Glaß zugeschickt haben!) und zu guter letzt auch noch einen netten Haufen Erfahrungen mit Spielen, die ich auch gerne mal weitergebe. Trotzdem ist dieser Vorrat nicht unendlich und ich würde mich sehr freuen wenn Ihr mir Eure Tipps und Karten zuschicken würdet, damit ich sie hier veröffentlichen kann!

Euer Sascha Röber

The Mask of the Sun – Deutsche Schritt für Schritt-Lösung:

1) Im Flugzeug: raus
2) Flugplatz: nimm Karte, lese Karte, gehe Jeep
3) Kreuzung 1: W
4) Vorm Haus: nimm Essen, verlasse Jeep, gehe Haus
5) Im Haus: gib Essen, raus
6) Vorm Haus: gehe Jeep , O
7) Kreuzung 1: NW
8) Halber Weg: W
9) Vor Pyramide 1: nimm alles, verlasse Jeep, V
10) Vor Treppe: H
11) Am Eingang: Zünde Streichholz, zünde Lampe, V
12) Bei Schlange: töte (schnell Eingeben!)
13) Raum 1: L oder R ungefährlich, untersuche Platte, drücke Tür, V
14) Raum mit Jadeschale: nimm Schale
15) Unten: (V), R.
16) Bei Särgen: öffne Sarg, frage Geist, nimm Schale, Z.
17) Unten: L
18) Urnenraum: R
19) Bei Schale: nimm Schale, kämpfe mit Amulet, nimm Schale
20) Urnenraum: nimm Urne, lege Urne auf rechtes Podest, V
21) Draussen: V
22) Bei Jeep: gehe Jeep, SO.
23) Bei Texcatlipoka: lege alles ausser Pillen, nimm Kopf, sehe Statue (merke Wort) , lege Kopf auf Statue, gehe Jeep, nimm alles, S
24) Kreuzung 2: W
25) Beim Knülch: (nichts geben, das Gesöff ist zu nichts nutze), W
26) Kreuzung 3: SW
27) Pyramide 2: verlasse Jeep, V
28) Kotraum: R
29) Sternraum: Untersuche Tür, V
30) Raum mit Block: untersuche Stein, öffne Tür mit goldenem Schlüssel, L
31) Treppenraum: U
32) Unten: V
33) Kreuzung 1: L
34) Kreuzung 2: V
35) Kreuzung 3: R
36) Beim Pool: V,Z
37) Kreuzung 3: L
38) Kreuzung 2: V
39) Kreuzung 1: R
40) Unten: H
41) Treppenraum: raus
42) Blockraum: V
43) Spinnraum: zerschneide Weben, untersuche Raum, V
44) Kotraum: R
45) Draussen: gehe Jeep, NO
46) Kreuzung 3: NW
47) Halber Weg: V
48) Banditen: --
49) Viertel Weg: V
50) Pyramide 3: verlasse Jeep, (H), U
51) Unten: V
52) Beim Opfer: V
53) Gasraum SW (besser abspeichern!)
54) Lavaraum: Keine Hilfe möglich, also Augen zu und RETURN!)
55) Bei Wächter: X O T Z I L, V
56) Raum des Sonnengottes: V
57) Vor Altar: V

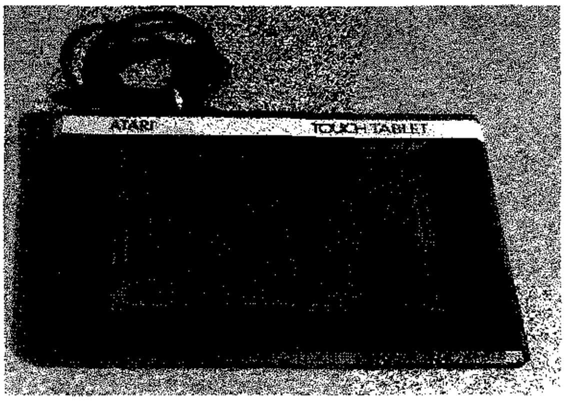
Tipps und Tricks

58) Am Altar: lege Amulett in Loch, nimm Maske, untersuche Altar, nimm Maske, Z
59) Vor Altar: trage Maske, W
60) Bei Bildern: V
61) Sonnengott: Lösung = g—r—a—b
62) Weg durch kleines Labyrinth: R,L,L,L,R
63) Raum: (keine Angst) V
64) Weg durch großes Labyrinth: bei jeder Kreuzung „trage Maske" eingeben, (es gibt mehrere Wege, hier sind zwei).
65) 1:R,R,L,R,R,V,L,L,V,V,L,R
2:L,R,V,L,R,R,V,L,L,V
66) Hinterhalt: lege Maske
67) Auftauchen des Jaguars: ---
68) Angriff des Jaguars: spiel Flöte

Die komplette Lösung von „Mask of the Sun" umfasst 67 Schritte. Das bedeutet, dass man mit dieser Lösung alle Bilder sieht (bei Kämpfen kann man auch anderes eingeben – dann sieht man auch andere Bilder). Man kann das Spiel auch schneller schaffen, wenn man direkt zur 3. Pyramide fährt (Flöte nach der Statue nicht vergessen).

Allgemeine Tipps:
Kaiser:
Krieg ist ein gutes Mittel um das Spiel zu gewinnen, dabei sind nicht nur die Gebietsgewinne wichtig. Wird nämlich ein Gebäude in der Schlacht zerstört ist es auch wirklich hin, daher sollte man immer versuchen so viele gegnerische Gebäude wie möglich zu zerstören um so seine Wirtschaftskraft entscheidend zu Schwächen!

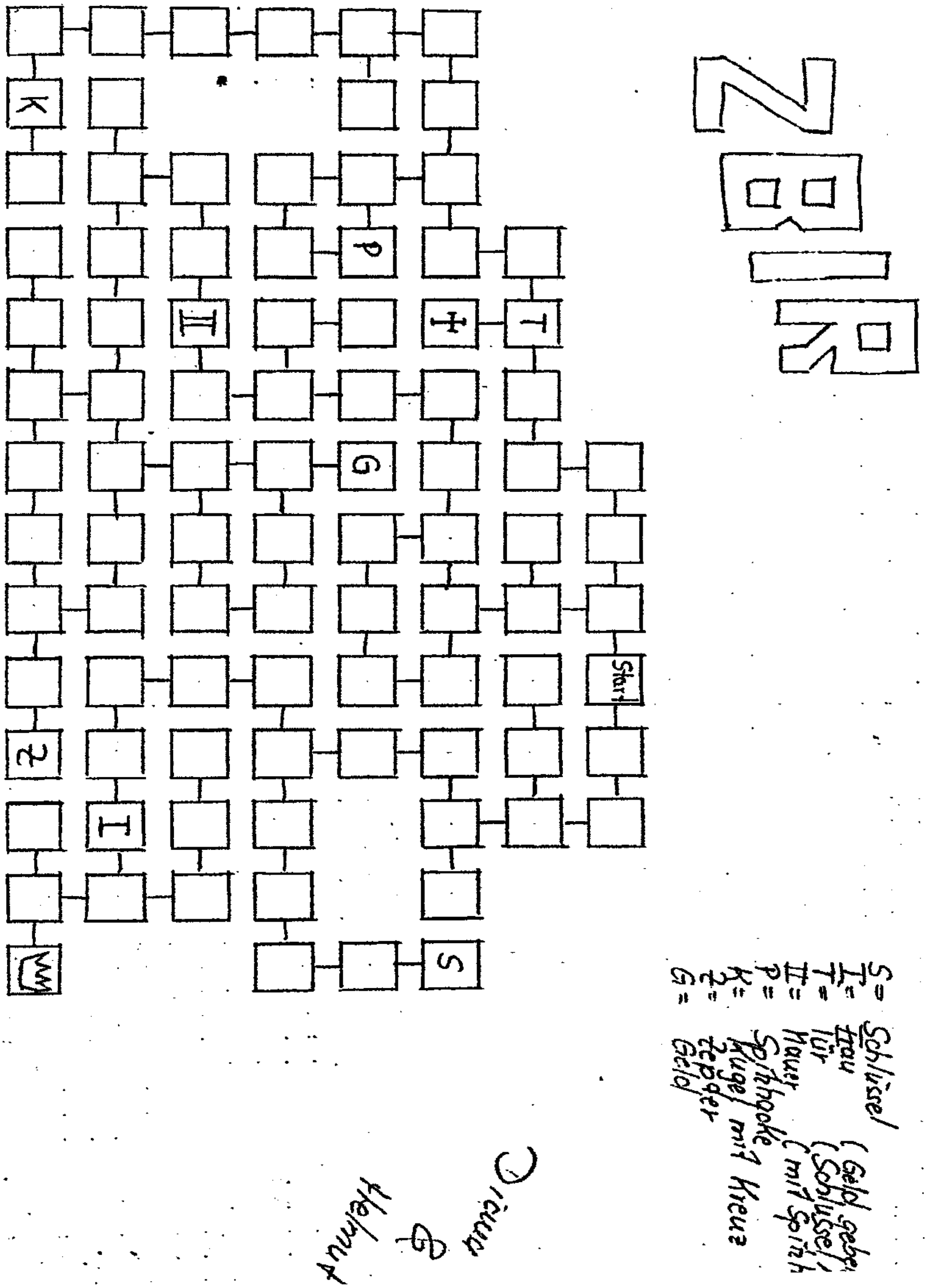
Hier ein nützlicher Tipp für alle , die noch eine relativ neue Maltafel ohne all zu viele Kratzer ergattern konnten:
Man nehme Postkartendickes Papier und schneide es so zu wie die Folie (es darf auf keinen Fall dünner sein.) Nun legt man die Pappe dort ein wo besagt Folie ihren Platz hat und kann munter drauf los malen. Der besondere Gag dieses Verfahrens ist, das man jetzt auch mit einem ganz normalen Kugelschreiber malen kann, was ganz besonders gute Ergebnisse bringt. Wenn man das Papier vorher mit irgendwas bedruckt hat kann man so direkt auf den Atari Durchpausen!



Tipps zu Spielen aus alten AMC-Softs:
Ghost Drivers:
Die Zeile 305 durch „305 REM" ersetzen um die Kollisionsabfrage auszuschalten.
Snap:
Hier steht die Kollisionsabfrage in Zeile 190. Mit 190 REM kann man sogar einen Knoten in den Wurm legen ohne das es Leben kostet!

Ersatz Floppy-Netzteil:
Im laufe der Jahre hat sicher schon jeder von uns ein Netzteil seiner Floppy „durchgekocht". Nun ist es ja kein offenes Geheimnis das die Original-Netzteile nicht mehr (oder nur noch sehr schwer!) zu bekommen sind, aber man kann sich leicht selbst eines bauen, man braucht nur diese Daten für den passenden Trafo:
Eingangsspannung: 230V / 50 Hz
Ausgangsspannung: 9V, 3.0 A / 27 VA
Nun Netzstecker und Floppystecker anlöten, fertig. Wer das nicht will kann zum Musikhandel gehen, es gibt verschiedene Keyboards von Yamaha die ebensolche Spannungen benutzen!

Tipps und Tricks



News

Hallo Liebe Leser!

Schon wieder ist die Zeit zwischen zwei Magazinen wie im Flug vergangen und ich muss wenigstens versuchen diese Rubrik mit ein paar brauchbaren News zu füllen, auch wenn das im Moment alles andere als leicht fällt, denn die allgemeinen ATARI-Aktivitäten sind doch recht bescheiden gewesen.

Brandneue PD – Hits

Dank Andreas Magenheimer hat die PD-Sammlung wieder viele interessante Neuzugänge zu verbuchen gehabt. Der absolute Knaller ist dabei wohl die „Space Harrier“ Umsetzung für Ataris mit mindestens 128K. Es handelt sich dabei immer noch um eine Preview-Version mit kleinen Mängeln und nur einem Level der immer wieder neu gestartet wird bis die Leben futsch sind, aber der erste Blick lässt auf ein tolles Game hoffen. Auch ein paar andere Programme, darunter viele 128K-Demos sind neu eingetroffen.

Hardware-Befragung

Da sich in letzter Zeit ein Trend zu Spielen und Demos mit 128K bemerkbar macht habe ich einen kleinen Fragebogen entworfen der dem Magazin beiliegt. Ich möchte alle Leser bitten, ihre Hardwarekonfiguration dort einzutragen und den Bogen an mich zurückzuschicken, damit ich mal herausfinden kann ob nicht gelegentlich mal 128K Programme mit auf die DISK-LINE und das PD-MAG gepackt werden können. Ich bin mir ziemlich sicher das die meisten noch verbliebenen ATARIaner weit mehr als die Standart 64K zur Verfügung haben!

Aktion „Der Rest vom Fest“

Im Laufe der Jahre hat sich bei mir eine ganz nette Menge an Hard- und Software angesammelt, die meinen begrenzten Lagerplatz inzwischen zu sprengen droht. Deshalb ist der Standart-Katalogteil dieses mal um eine Seite erweitert worden auf der Ihr einmalige Sonderangebote finden werdet. Diese Angebote sind nur in sehr kleiner Stückzahl vorhanden und die Aktion läuft auch nur bis zur nächsten Ausgabe, also solltet Ihr nicht zulange warten!

Aktion „Ein Herz für Atari“

Man hat mich auf der letzten JHV mal darauf angesprochen ob ich als Schausteller nicht auch ein Lebkuchenherz mit Atari-Schriftzug wie etwa „I Love my ATARI“ besorgen kann. Natürlich habe ich mich ein wenig umgehört und die Antwort lautet ja, ich kann. Die Sache hat aber leider einen Schönheitsfehler! Ich müsste einen ganzen Karton mit 24 Stück in der Größe von etwa 20cm Durchmesser bestellen, dann wäre ein Preis von 5 € pro Stück drin, also durchaus bezahlbar. Allerdings wird die Sache mit Porto etc. schon wieder sehr teuer, deshalb also mein Vorschlag: Wer so ein Herz haben möchte schickt mir eine Karte oder ruft mich bis zum 10.9.2002 an um es vorzubestellen und ich bringe die Herzen dann zur JHV in Herten mit, vorrausgesetzt es werden etwa 20 Stückvorbestellt! Vergesst nicht das so ein Herz auch ein originelles Geschenk abgibt! Wer nicht nach Herten kommen will / kann und trotzdem ein Herz haben möchte, kann es natürlich auch per Post bekommen, aber damit es heile ankommt

News

muß es als Päckchen verschickt werden, was etwa noch mal 5 € an Portokosten bedeutet!



Science Fiction FAN-ROM 1 und Adult Anime CD-ROM

Die in der letzten Ausgabe angekündigten neuen CD-ROMs aus unserem Hause sind wie geplant fertig geworden. Auf beiden CD´s findet man viele Bilder und Videoclips in den gängigsten Formaten, so dass man auch mit einem Atari, Amiga oder Mac Zugriff auf die meisten Inhalte bekommt. Eine genauere Vorstellung der CD´s findet Ihr in der Rubrik „Aktuelle Produkte"!

Yahoo schließt deutsches Auktionsportal

Wer gerne mal bei einer Online-Auktion mitmischt wird dies nicht mehr bei Yahoo tun können, denn die Firma hat diesen Service mangels Interesse und daraus resultierenden Verlusten eingestellt. Als Übergangslösung wurde von Yahoo ein Link nach E-bay, dem größten Online-Auktionshaus eingerichtet. Atarianer werden hier des öfteren mal fündig und oft werden auch echte Raritäten angeboten, doch die Preise sind meistens recht happig!

Thimo Gräf wieder aktiv:

Vom Versandhandel Thimo Gräf war eine ganze Zeit lang nicht besonders viel zu hören und besonders der ATARI wurde dort etwas Stiefmütterlich behandelt, doch jetzt hat man wieder einen Posten Module für das VCS 2600, den 7800er und die XL/E Serie aufgetrieben. Es handelt sich dabei hauptsächlich um weit verbreitete Spiele a la Gato, Galaxian etc., aber es gibt ja auch Leute die diese Spiele noch nicht alle haben oder halt nagelneu verpackte Spiele sammeln. Diese Freaks werden hier bestimmt fündig, allerdings ist man bei Gräfs wohl auch der Meinung gewesen das mit dem Euro alles etwas teurer werden muss, denn Preise von 7.50 € bis 15.- € sind schon recht heftig.

CD-Interface bald auch in Deutschland?

Das in einem ABBUC-Interface bereits schon erwähnte CD-Interface mit dem ein CD-Rekorder am Atari angeschlossen werden kann wird vielleicht bald auch in Deutschland als fertiges Gerät zu haben sein. Die RAF soll dieses Gerät bauen, allerdings steht noch nicht fest wann oder ob es überhaupt dazu kommt und wie teuer es wird. Hinzu kommt noch , das dieses Interface aus einem Audio CD-Rekorder nur eine Art Turbo-Tape macht, was im Klartext gerade mal etwa 80 Minuten Aufnahmekapazität und Ladezeiten unter Floppygeschwindigkeit bedeutet. Alles in allem also kein wirkliches CD-Rom Interface, aber immerhin ein Weg CD-Technologie mit dem Atari zu koppeln, einem Datenspeicher der inzwischen viel leichter zu beschaffen ist als unsere gute, alte 5 1/4 Zoll Floppydisk!

Kommunikationsecke

Und auf ein neues könnten man sagen, oder einfach herzlich willkommen zur Kommunikationsecke hier im NGAM. Auch dieses mal habe ich wieder einiges an Post von Euch bekommen, es gab aber auch einen Brief der mich wirklich enorm überrascht hat, und der kam von der Landesbibliothek Niedersachsen!

Niedersächsische Landesbibliothek
Zeitschriftenstelle

Betrifft: Ablieferung von Pflichtexemplaren gem. §12 des Niedersächsischen Pressegesetzes vom 22. März 1965 (Nds. GVBI S.9 in der Fassung vom 2. Juli 1985 (Nds. GVBI. S.203).

Hier: Atari-Magazin, Informationen für XL-XE Computer, Heft 2002,1 und folgende

Sehr geehrte Damen und Herren,
leider scheint es Ihrer Aufmerksamkeit entgangen zu sein, dass es Ihnen als in Niedersachsen ansässigem Verleger/ Selbstverleger/ Drucker obliegt, bei Erscheinen des oben genannten Titels der Niedersächsischen Landesbibliothek ein Pflichtexemplar anzubieten und auf Verlangen kosten- und portofrei zu übersenden.

Die Niedersächsische Landesbibliothek ist durch die genannten Rechtsvorschriften zur Sammlung dieser Druckwerke verpflichtet.
Ich bitte sie daher höflich um die laufende Ablieferung eines Pflichtexemplars der angegebenen Publikation jeweils bei Erscheinen.
Mit verbindlichem Dank und freundlichen Grüßen
Im Auftrag Friederike Mirbach,
Bibliotheksoberinspektorin

Da schau an, was es nicht alles für interessante Verordnungen gibt (Häh?) Naja, ich für meinen Teil habe der guten Frau Mirbach diesen Antwortbrief geschickt:

Niedersächsische Landesbibliothek
Zeitschriftenstelle
Waterloostr.8
30169 Hannover
Zuhänden Frau/Fräulein Friederike Mirbach
Bibliotheksoberinspektorin

Sehr geehrte Frau Mirbach. Zu meinem Erstaunen habe ich am 27.4.2002 einen Brief von Ihnen erhalten in dem Sie mich zur Lieferung eines Pflichtexemplars des von mir herausgegebenen „Atari-Magazins" auffordern. Mein Erstaunen über diese Aufforderung beruht auf der Tatsache, das es sich bei diesem Magazin nicht um ein professionelles Magazin im herkömmlichen Sinne, sondern vielmehr um ein sogenanntes „Fanzine" handelt, das eine derzeitige Auflagenstärke von 90 Exemplaren besitzt. In diesem Magazin werden überwiegend Themen zu den Atari Computern der Serien 600XL bis 800 XL-XE sowie dem VCS 2600 Videospielsystem von Atari behandelt, was heutzutage nur noch eine winzige Anzahl reiner Fans dieser Rechner interessieren dürfte. Das ein öffentliches Interesse welches eine Aufnahme des Magazins in den Bibliotheksbestand rechtfertig besteht wage ich stark zu bezweifeln. Ich möchte auch anmerken das dieses Magazin so ausgelegt ist, das ich es zum Selbstkostenpreis an die Leser abgeben kann, jegliche finanzielle Zusatzbelastung wie etwa die kostenlose Lieferung des von Ihnen eingeförderten Pflichtexemplars belasten den ohnehin sehr geringen Etat der mir zum Ankauf von Testsoftware etc. zur Verfügung steht enorm, daher würde

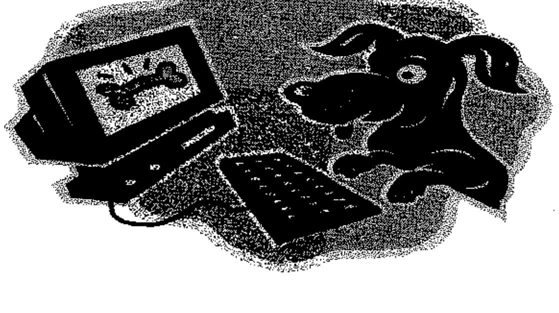
Kommunikationsecke

ich mich freuen wenn dieser Kostenfaktor vermieden werden könnte. Ich möchte noch einmal anmerken das ich also nicht zu den Verlegern etc. zähle, sondern dieses Heft nur aus Hobbygründen für eine geringe Zahl mir fast alle persönlich bekannter Personen verfasse!

Damit Sie sich ein genaues Bild von diesem Heft machen können habe ich das Exemplar 1-2002 beigelegt. Ich würde mich sehr freuen wenn sie mir den Auszug § 12 des Niedersächsischen Pressegesetzes zuschicken könnten, damit ich mich mit dieser mir bis Dato nicht bekannten Gesetzesverordnung vertraut machen kann.

Mit freundlichen Grüßen,
Sascha Röber

Auf diesen Brief habe ich bisher noch keine Antwort erhalten, aber vielleicht gilt hier ja das Motto „Keine Antwort ist auch eine Antwort"! Auf jeden Fall würde es mich doch schon sehr interessieren wie denn die Landesbibliothek überhaupt etwas von unserem NGAM erfahren hat. Es ist doch schon schade das ich nie Gelegenheit habe mal ins Internet zu schnuppern, ich schätze nämlich das die Infos über das NGAM von dort stammen und ich wäre sehr daran interessiert zu erfahren was da alles über das Mag zu lesen ist, vielleicht kann ja einer von Euch ein bisschen für mich „herumschnuppern".



O.K., weiter geht es mit diesem Brief von Harald Fischer:

Hallo Sascha,
Die Idee die Ausgabetermine für die einzelnen Ausgaben nicht zu sehr in die Länge zu ziehen finde ich gut. Auch wenn dadurch das Heft mal ein paar Seiten weniger hat. Mal sehen ob das funktioniert. Der Wettbewerb läuft ja diesmal gut an. Hier kommen auch wieder ein paar Kleinigkeiten von mir. Einen Entwurf einer anderen Frontseite für das NGAM. Soll aber keine Kritik an der bisherigen Gestaltung sein, war nur so eine Idee. Dann noch ein Kurzlisting. Das habe ich irgendwann mal in einer Bedienungsanleitung von C-64 oder Schneider gelesen. Hab´dann nur noch die Übersetzung in die „Atari-Sprache" vorgenommen. Auf der beiliegenden Diskette ist dann noch das Spiel „Dangerway". Das letzte aus meinem selbstprogrammierten Spielevorrat der Atari-Anfangszeit. Hab auch noch ein paar Änderungen vorgenommen. Um was wirklich neues zu schreiben fehlt mir im Moment einfach die Zeit. Aber vielleicht klappt es ja irgendwann doch noch mal. So, das war es dann wieder für dieses mal.
Bis dann, Harald

Die Sache mit den Erscheinungsterminen ist von Euch wohl einstimmig zugunsten pünktlicher Termine beschlossen worden. O.K., ich werde mein bestes geben um mich daran zu halten. Es freut mich sehr das Du Dir so viel Mühe gemacht hast noch wieder neue Beiträge für den Wettbewerb zu schreiben und das Layout für die Titelseite sieht auch recht nett aus. Vielleicht werde ich noch 1 oder 2 weitere Layouts erstellen und dann können wir ein „Rotationssystem" einführen und das Layout in jeder Ausgabe wechseln bis es

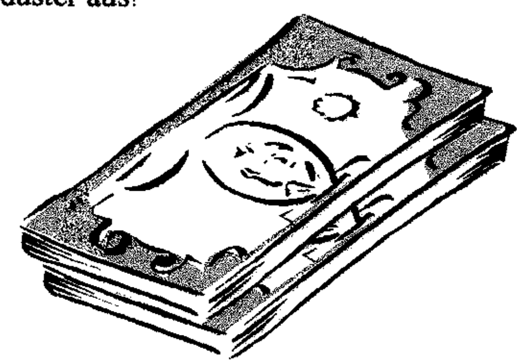
Kommunikationsecke

wieder von vorne losgeht, bringt etwas mehr Abwechslung auf die Titelseite! Auf jeden Fall bin ich für solche Vorschläge immer zu haben.



Sieht doch wirklich ganz nett aus, allerdings hatte ich für diese Ausgabe das Titelbild schon fertig, deshalb habe ich das Layout nicht sofort übernommen!

Von Andreas Magenheimer habe ich diesmal keinen Brief für das NGAM bekommen (sondern für das PD-Mag!) , aber wir haben uns recht lange am Telefon unterhalten und dabei haben wir beide festgestellt , dass der aktuelle Wettbewerb des NGAM wirklich enorme Preise verspricht wenn man diese mal mit dem „Kleinkram" vergleicht das der ABBUC unter die Leute bringt. Sicher werden jetzt wieder ein paar empörte ABBUCianer aufspringen und meine Steinigung fordern weil ich es wage den ABBUC zu kritisieren, aber sind wir mal ganz ehrlich, wäre es denn nicht mal möglich vom ABBUC einen wirklich ernst gemeinten Wettbewerb mit „richtigen" Geldpreisen zu verlangen? Der Club sitzt schon seit Jahren auf einem satten Geldpolster von über 25000 € , da könnte man doch einen Programmierwettbewerb starten bei dem der Sieger 500 € Bar auf die Kralle kriegt! Ich bin der Überzeugung das sich bei so einem Anreiz noch so manch einer an die Tasten schwingt und ein gutes Programm zustande bringt. Leider gibt das Budget des NGAM nicht mehr her als das, was ich als Preise ausgesetzt habe, aber mit so einem finanziellen Background würde ich auf jeden Fall mehr machen und Andreas war da genau der gleichen Meinung. Ich werde auch bald mal einen Brief an Wolfgang schicken und Ihn mal fragen, wie lange der ABBUC diese Geldreserve noch nutzlos liegen lassen möchte, denn unsere Atari-Szene braucht jetzt neue Impulse, die nicht selten durch reichlich Kohle ausgelöst werden. Wenn nicht bald wieder etwas brauchbares erscheint und auch wirklich zu kaufen ist sieht die Zukunft nämlich sehr düster aus!



Ok, weiter geht es mit einem Brief von Heiko Bornhorst. Es ist nicht der komplette Brief, da stand nämlich auch sehr viel persönliches drin was man sich zwar unter Freunden erzählt, hier aber nix zur Sache tut und daher auch keinen etwas angeht. Ich habe also nur die Passagen

Kommunikationsecke

herausgepickt in denen es um Heikos Atari-Aktivitäten geht!

Hallo Sascha!
Leider hat es seit unserem Telefonat vor einiger Zeit noch ein wenig gedauert, bevor ich endlich einmal die Zeit gefunden habe, Dir zu schreiben.
ATARI-mäßig mache ich im Moment leider gar nix mehr, denn in meiner Wohnung ist momentan kein Platz für das Equipment, und die Sachen in Bersenbrück musste ich ja abbauen, da der Umzug bevorsteht – somit stehen die Sachen momentan alle gut verpackt im Zwischenlager...
Ich hoffe ja, dass wir uns dieses Jahr auf der JHV sehen können – letztes Jahr konnte ich leider nicht wegen der Meisterschule – wir haben ausgerechnet an dem Samstag „fachspezifische Kalkulation" durchgenommen, und wenn man da 6 Stunden verpasst hat man ein Problem, denn das wird nicht wiederholt – und diese ganze „Buchscheiße" ist ja immer kompliziert!
Das soll's dann erst einmal gewesen sein von mir. Mach's gut und einen schönen Gruß an Deine Familie und die anderen ATARI-User, wenn Du mit Ihnen Kontakt hast (Andreas, Thorsten, Raimund)... Ciao
Heiko

Jaja, das alte Problem das von Ausgabe zu Ausgabe immer größer wird. Wieder hat einer der sonst sehr viel für den Atari getan hat keine Zeit mehr dafür und wieder reißt das eine Lücke in die Reihe der wenigen noch aktiven User. Da stellt sich langsam doch die Frage, wie lange kann das so noch weitergehen und wann ist der „Point of no Return" endgültig erreicht? Sicher, ich kann es niemand übel nehmen wenn er aus beruflichen oder Gründen oder wegen einer neu gegründeten Familie keine Zeit mehr für sein altes Hobby hat, die Computerkids von damals werden nun mal erwachsen, aber wenn wir noch ein paar Leute von Heikos Schlag verlieren ist es aus und vorbei, dann stehen die letzten User in der Wüste!



Doch wollen wir nicht gleich die Flinte ins Korn werfen, ich freue mich trotzdem auf die JHV und hoffe, das Du es diesmal auch dahin schaffst. Vielleicht ist bei Dir ja auch bald wieder Platz und Zeit für den ATARI vorhanden!

Ein bitterböser Brief in dem man viel Enttäuschung über die wenige Aktivität der meisten User erkennen kann kam diesmal von unserem Autor der tollen Kurzgeschichten, der wie immer unter seinem Pseudonym Glenn Morton schreibt!

Hallo Sascha,
und hallo Ihr Besitzer eines Computers von dem fast keiner mehr weiß das er jemals existierte. Langsam stellt sich einem doch die Frage, warum sollte man noch irgend etwas für die Erinnerung an diese kleine Kiste tun, die nach heutigem Standart nicht mehr würdig ist den Namen Computer zu tragen. Zumal, wer macht denn überhaupt noch etwas? Die paar Doofen vom ABBUC mit ihren Magazinchen und Ihrer „Versammlung". Oder dieser bekloppte

Kommunikationsecke

Schausteller mit seinem neuen Generations Flattermann. Und dann die Gestaltung. Beispielsweise für das NGAM. Wo bleiben da die Anregungen? Wer ist bereit mal was dazu beizutragen? Kein Schwein! Man sieht immer nur die gleichen Namen. Enno Gehrke, Tino Reminder (Spezies bei den Leserbriefen), Andreas Magenheimer, Thosten Helbing, Sacha Hofer, Walter Lauer und das war`s! Immer das Gleiche, immer die Gleichen. Dabei ist es doch gar nicht so schwierig. Nehmt Euch einfach mal einen Stift und ein Blatt Papier und macht was draus! Zum Beispiel in der Ecke mit den Kurzgeschichten. Es müssen nicht immer nur die Menschheit vernichtende Horrorstorys sein (wobei ich mich allerdings frage ob überhaupt ein Arsch jemals eine gelesen hat), oder schreibt einen Leserbrief. Schaut Euch um ob noch irgendwo Überlebende des Kleincomputervernichtenden Angriffs der PC´s übergeblieben sind. Oder schmeißt die letzten 8-Bitter auf den Müll, dann braucht man sich auch nicht aufregen weil keiner von Euch Schnarchsäcken etwas macht. Bis dann, Glenn Morton.

Das waren sehr deutliche Worte, doch ich kann sie Dir nicht einmal übel nehmen Glenn, denn Du hast ja recht! Die Einstellung „Die Anderen werden schon was machen" hat sich bei der Atari-Szene schon viel zu lange viel zu breit gemacht. Wenn jeder Leser mal nur eine Seite zum Magazin beitragen würde hätten wir locker eine Stärke von 100 Seiten erreicht, das wäre mehr als über die 8-Bitter im ganz alten Atari-Magazin der Jahre 87-89 drin stand! Vielleicht wurde es wirklich einmal Zeit das jemand die derben Worte benutzt um uns wachzurütteln, stellt sich nur die Frage ob das auch einen Nutzen hat oder ob auch dieser Appell einfach verpufft. Ich habe mich selbst auch schon oft genug gefragt ob die Leute bestimmte Artikel überhaupt gelesen haben. Zu Deinen Geschichten sind bisher ja auch keinerlei Reaktionen eingetroffen, daher will ich hier den Platz nutzen um Dir klipp und klar zu sagen das ich sie großartig finde! Bevor wir allerdings alle 8-Bitter „vermüllen" sollten wir noch einmal alles versuchen um Leben in die Bude zu bringen.



Gerd Glaß, unser Meister im enträtseln schwerer Adventure hat mir diesen Hilferuf zugeschickt:

Hallo Adventure -Freunde!

Heute mal keinen Lösungsweg für ein Adventure, sondern ein Hilferuf von mir. So langsam geht mir die Puste aus, denn ich komme in einigen Spielen aus den unterschiedlichsten Gründen einfach nicht weiter. Teils wegen defekter Disketten, teils habe ich mich verrannt, drehe mich im Kreise und die zündende Idee bleibt aus. Außerdem hat sich mein Vorrat an Adventures auch fast erschöpft und neue sind seltener geworden. Ich brauche einfach Hilfe, damit es weiter geht und im nächsten ATARI-Magazin wieder eine Lösung steht.
Seit einigen Jahren schmoren bei mir ungelöste Adventure, es sind sogar sehr Schöne darunter. Ich erwarte keine fertige Lösungen, sodern alles was weiterhelfen kann wie z B.: Karten, auch unvollständige; angefangene Lösungen; Kniffe; Pokes; verbale Spielbeschreibungen; Disketten, wo ich vermute das meine

Kommunikationsecke

defekt sind oder Hinweise wie ich sie zu ATLANTIS bekommen habe (es kann dabei auf Grund eines Programmierfehlers nicht zu Ende gespielt werden). Es muss nichts in Schönschrift geschrieben sein, es reicht völlig aus wenn eilig geschriebene Notizen als Kopie geschickt werden. Ich weiß ja wie das im Spieleifer ist, das ordentliche Aufschreiben wie was wo war kommt immer zu kurz.
Also liebe Atarianer gebt Euch einen Ruck und helft mir weiter, dann komme ich sicher mit der einen oder anderen Lösung aus dem Knick. Ruft mich am Besten an, auch am Wochenende. Ich rufe dann sofort zurück und wir können alles ausführlich besprechen.

Gerd Glaß
Bergstraße 22
16321 Schönow
Tel.: 03338-3250

Und nun zu meinen besonderen Problemfällen:
DER SCHATZJÄGER: Er ist zu etwa 95 % gelöst, ich befinde mich vor der Schatzkammer und komme nicht mehr weiter.

DEJA VU: Hier befinde ich mich bereits auf der 4. Diskettenseite, kann dort aber keine Dinge aufnehmen oder etwas machen, sondern nur umhergehen. Ich glaube, dass ich auf den Diskettenseiten 1-3 nicht alles gefunden oder gemacht habe, was für Seite 4 erforderlich ist. Da bei diesem Spiel in wenigen Bildern die Schrift nicht lesbar ist und nur wirre Zeichen zu sehen sind, besteht der Verdacht, daß Disketten fehlerhaft sind. Es wäre sicherlich gut, wenn Jemand für mich dieses Spiel auf einwandfreien Disketten hätte.

THE DAY AFTER: Das Adventure ist zu 75% gelöst. Dann ging mir die Diskette entzwei, das heißt an Stelle der Bilder kamen nur noch viele kleine Striche auf dem Bildschirm. Ich habe mir schon bei einigen Softwareanbietern das Spiel neu gekauft und siehe da, alle haben den gleichen Fehler. Da meine Diskette neu fehlerfrei war, weiß ich das es kein Programmierfehler ist. Wer kann mir eine fehlerfreie Diskette, also mit funktionstüchtiger Grafik schicken?

HIMMELFAHRTSKOMMANDO: Auch dieses Adventure ist auch weitgehend gelöst, ich komme aber nicht weiter. Gibt es nur 4, oder sogar 5 Stockwerke? Beim Spielen im 4./5. Stockwerk stürzt das Programm öfter ab. Ist das ein Fehler im Programm oder ist nur meine Diskette nicht in Ordnung?

THE QUEST: Hier bin ich sehr weit gekommen. Leider bleiben viele Bilder dunkel, vermutlich weil ich keinen Brennstoff für die Laterne mehr habe. Wo gibt es den? Erstaunlich ist, man kann aber trotzdem weiter gehen, und kommt wieder ans Licht. So etwas ist bei anderen Adventures nicht üblich. Das Spielende erreicht man aber auf dieser Weise nicht.

THE COUNT, THE HULK, THE PIRATE ATVENTURE: Mit den original vertriebenen Lösungen komme ich nicht klar. Sicher liegt es an meinen schlechten Englischkenntnissen. Wer hat sich schon mal damit befasst und könnte mir etwas weiterhelfen?

Mein Interesse bezieht sich nicht nur auf die obigen Adventure, sondern auf alle noch nicht im ATARI -Magazin veröffentlichten Lösungswege. Wer da etwas hat, oder etwas weiß und selbst nicht weiter kommt, wende sich bitte auch an mich. Vielleicht schaffen wir es dann gemeinsam.
Macht`s gut und vergeßt mich nicht!
Gerd Glaß

Kommunikationsecke

Ich muss hier ehrlich zugeben das Adventurelösungen nicht gerade meine stärke sind (oft fehlt mir die Zeit so ein Spiel bis zum Ende durchzuknobeln), aber ich will wenigstens versuchen Dir bei „The Day After“ mit einer neuen Disk auszuhelfen, ich kann aber nicht garantieren das da dieser Fehler nicht auch mit drauf ist, das bleibt wohl abzuwarten. Was die anderen Adentures angeht werde ich mal tief in die Trickkiste tauchen und nachsehen was da an Material für Dich drin ist, kann aber ein bisschen dauern, sorry im Voraus! Da die Kleinanzeigen diesmal ausgefallen sind weil nur diese eine kleine hier (ebenfalls von Gerd Glaß stammende) eingetroffen ist und ich zumindest halbwegs darauf antworten kann, packe ich sie ausnahmsweise auch mit in die Kommu-Ecke!

Suche noch immer dringend ein CENTRONICS-Interface für der ATARI 800 XL, neu oder gebraucht! Oder weiß Jemand wo man es bestellen kann?

Außerdem suche ich Software die ATARI-Bilder in PC-Bilder farbig konvertiert. Das nach Möglichkeit in beide Richtungen. Die Bildformate spielen dabei keine Rolle. Es können ATARI- oder PC-Programme (DOS, WIN 3.X bis WIN 98) sein.

Gerd Glaß
Bergstraße 22
16321 Schönow
Tel.: 03338-3250

So ein PC-Konverterprogramm kannst Du bestimmt von Raimund Altmayer bekommen, der ja schon eine ganze Menge PC-Grafiken auf den XL-XE Konvertiert hat. Adresse: Raimund Altmayer, Weinbergstr. 8, 54456 Tawer. Ein Centronics Interface wird es neu in Deutschland kaum noch geben, aber die Jungs von ANG-Software aus Holland hatten bis vor kurzem noch welche, allerdings kenne ich deren aktuelle Adresse nicht, die kannst Du vielleicht beim ABBUC erfahren! Wenn jemand allerdings ein Centronics zum Verkauf hat sollte er sich trotzdem mal bei Gerd melden!

So, damit sind wir am Ende der Kommunikationsecke angekommen, fast 7 Seiten sind voll, Deutschland ist gerade ins WM-Finale vorgedrungen, alles in allem also ein sehr guter Sommertag. Ich möchte mich bei allen bedanken die mir trotz der Hitze Briefe und Beiträge geschrieben und damit den Inhalt dieser Ausgabe wieder kräftigst bereichert haben. Mein Aufruf an alle Leser, nehmt Euch daran ein Beispiel, vielleicht muss man dann nicht darüber reden im Notfall die Seitenzahlen zu kürzen, sondern noch ein paar Seiten zulegen, das wäre doch mal was , oder?

Bis zum nächsten mal dann,
Euer Sascha Röber



Computerkriege – einst und heute

Wer das Wort "Computerkrieg" hört, wird heute vielleicht erstmal an computergesteuerte Raketenabwehrsysteme denken oder an das Wetteifern zwischen den Windows-, Linux- und Mac-Betriebssystemen. Allzu heftig werden dazu sogenannte Flamewars (Wortgefechte) in den verschiedensten Internet-Foren wie z. B. bei www.heise.de geführt. Nicht minder heftig kochen die Emotionen bei Hardware über. So werden etwa Besitzer eines "Aldi-Rechners" als intelligenzlos eingestuft, Käufer von Xerox-Druckern als arme Trottel und Apple-Besitzer als Sonderlinge. Noch heftiger tobt da noch die Auseinandersetzung, ob Prozessoren von Intel oder AMD besser sind und auch bei Meinungen über die Chipsatz-Herstellern gibt es häufig Dispute.

Das alles ist überraschenderweise nicht neu, denn sowas in der Art gab es auch schon zu Homecomputerzeiten, und nicht nur zwischen ATARI- und Commodore-Besitzern. Mit ist z. B. ein Fall bekannt, wo sich jemand einen Sinclair ZX 81 gekauft hatte, den billigsten aller Homecomputer mit einer Basisspeicherausstattung von gerade mal 1 Kilobyte, und dann noch stolz behauptete, man könne den Speicher bis zu sagenhaften 16k aufrüsten. Ein anderer hatte sich einen Dragon-Computer gekauft, einen echten Exoten, ließ darauf ein Geisterspiel in Basic laufen, das verdächtige Ähnlichkeit mit PacMan hatte – für ihn war es jedoch ungeheuer innovativ und sein Stolz wurde auch nicht dadurch beeinträchtigt, daß es für seinen Computer kaum Listings und noch weniger fertige Software gab. Allerdings fingen sich beide viel Gelächter von Besitzern anderer System ein.

In Deutschland spielten eigentlich nur 4 Homecomputersysteme eine Rolle: ATARI, Commodore, Sinclair und Schneider. Am häufigsten war natürlich der C64 verbreitet, danach kam der ATARI 800 XL, an dritter Stelle der Schneider CPC464 und danach der Sinclair ZX Spectrum (andere Statistiken gehen von mehr Sinclair- als Schneider-Geräten aus, was auch zutreffen könnte). ATARI-Besitzer beneideten die Commodore-Fans immer um das unerschöpfliche Angebot an Software. Kaum bekannt dagegen ist, daß die meisten Commodore-Fans dagegen die ATARIander um die Qualität und Schnelligkeit ihrer Hardware beneideten. So machten sowohl der ATARI Datenrekorder als auch das Laufwerk 1050 neben der Commodore Datasette und dem Laufwerk 1541 eine mehr als gute Figur, und die Probleme mit der Langsamkeit und fehlerhaften Datenübertragung der Commodore-Floppy waren im ATARI-Lager unbekannt. Sogar einen Sturz aus geringer Höhe überstand ein ATARI-8Bit-Computer gut, ein C64 dagegen nicht, wie ein Test einer Computerzeitschrift herausfand. Auch das ATARI-Basic war, obwohl ein wenig langsamer, wesentlich komfortabler als das des C64, und auch erweitern liess sich die ATARI-Hardware wesentlich einfacher. Das änderte leider nichts daran, daß das Softwareangebot für ....

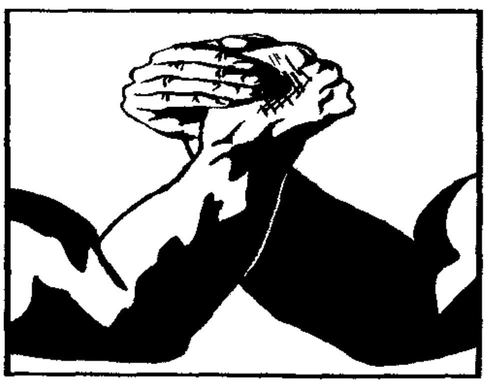
ATARI-Homecomputer dem des C64 immer hinterherhinkte, und wurde dann tatsächlich mal ein Programm vom C64 auf den ATARI portiert, dann geschah das meistens nur halbherzig. Als bestes Beispiel dafür kann man das Zeitungsherstellprogramm THE NEWSROOM nennen, das es für ATARI-Computer nur in Schwarzweiß-Auflösung und mit benutzerunfreundlicher, langsamer Steuerung gibt. Ein anderers bekannteres Beispiel ist THE PRINT SHOP, dessen gut gemachte Bedienungsoberfläche auf dem ATARI-Homecomputer eher kümmerlich aussieht.

Erstaunlicherweise kam die Redaktion des alten ATARImagazins aus dem Hause Rätz bei einer Gegenüberstellung der ATARI- und Commodore-Homecomputer zum Schluß, daß sich die Vor- und Nachteile beider Systeme in den meisten Fällen aufhoben. Das hinderte die Besitzer der jeweiligen Computer aber nicht, sich weiter zu befehden. So schrieben zwei ATARI-Fans die "1ST ANTI-COMMODORE-DEMO" (eine Musikdemo) und ein anderer sogar ein "FUCK COMMODORE ADVENTURE". Ein weiterer schrieb ein "ANTI COMMODORE ADVENTURE" in mehreren Teilen, das auf dem Top-Magazin erschien, in dem er die Commodore-Besitzer beispielsweise darüber diskutierten ließ, "wieviel Bit ein Byte hat". Über Anti-ATARI-Demos wurde dagegen in ATARI-Kreisen nichts bekannt – was sich erst beim ST und AMIGA änderte.

Auf irgendetwas Bestimmtes stolz zu sein liegt offenbar in der menschlichen Natur. Und mit einem ATARI-Homecomputer war man automatisch Mitglied in einer Gemeinschaft von Leuten, die – genau wie alle anderen – ihr System trotz aller Nachteile nicht nur für das beste hielten, sondern sich meist auch bemühten, das beste daraus zu machen. Seitenhiebe auf die Konkurrenz kamen da schonmal vor. Allerdings macht sowas natürlich nur so lange Sinn, wie der Dreh- und Angelpunkt existiert. Deshalb vertragen sich die Commodore- mit den ATARI-Fans heute viel eher, denn im Grunde sitzen sie ja beide im selben Boot. Sowohl die Firma Commodore als auch ATARI sind Geschichte, einzig der Name hat überlebt und wird noch in einzelnen Bereichen verwendet. Die Computer, deretwegen es einst zwischen den Fans so heftig hin- und herging, tun immer noch ihren Dienst – wenn auch oft nur noch in irgendeinem Regal als Erinnerungsstück an vergangene Zeiten. Letztendlich lässt sich die Lehre daraus in einem Reim zusammenfassen:

Es lohnt sich nicht, sich zu bekriegen, denn am Ende sind es immer nur die sie verwendenden Menschen und nicht die Computer, die siegen.

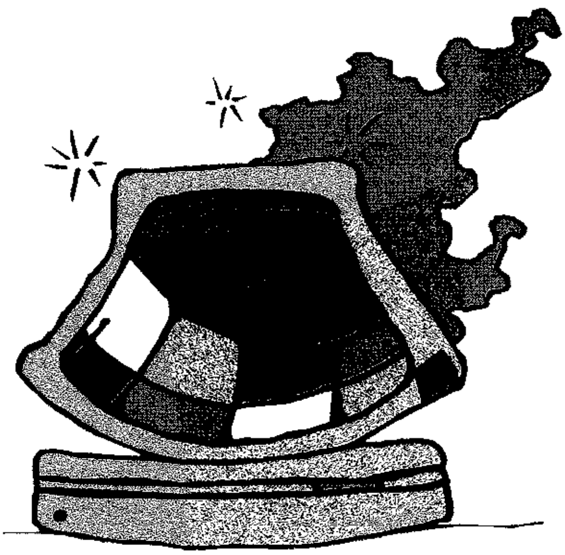
Thorsten Helbing (WASEO)



Little Hacker

The little Hacker - Volume 04:

(Der kleine Hacker - Teil 04)



Nachdem wir beim letzten Male Games ohne Kopierschutz und Games mit Kopierschutz aber ohne Abfrage kurz behandelt haben, widmen wir uns heute den etwas härteren Fällen. Oftmals sind die richtig tollen Games nämlich mit endlos nervigen Kopierschutzverfahren und Abfragen versehen. Stichwort Kopierschutz: Er verlängert die Ladezeit eines jeden Games und verkürzt gleichzeitig die Lebensdauer des Games und der Disk (z.B. durch zerstörte Sektoren, etc.). Und die Kopierschutzabfrage sorgt am Ende dafür, daß der Schutz auch richtig erkannt wird, egal ob es sich um zu wenige Sektoren proTrack, zu viele Sektoren pro Track, Bad Sectors, Phantom Sectors, etc. handelt. Wichtig ist dabei natürlich auch, welche Art von Lesefehler (ERROR) beim Laden auftrat und wodurch der Fehler verursacht wurde. Das ein Schutz ohne Abfrage nichts bringt, habe ich ja schon beim letzten Male erwähnt. Ein Schutz ohne genaue Abfrage und Ursachenforschung bringt aber auch nicht viel oder läßt sich leicht austricksen.

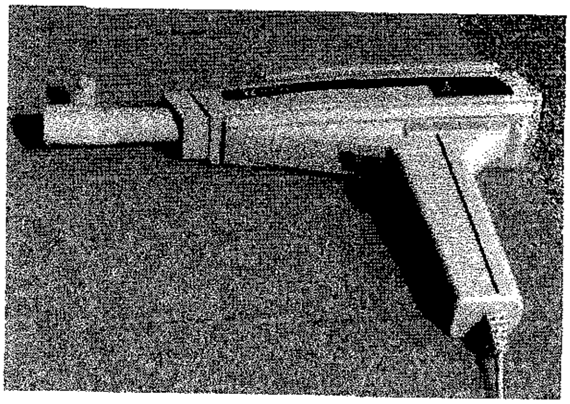
Ein Beispiel ist der so beliebte ERROR 144, er braucht sehr viel Zeit um erkannt zu werden und belastet unnötig lange die Floppy und deren Schreib/Lesekopf. Man kann ihn durch zerstörte Sektoren erreichen, genauso gut aber auch, indem man blödsinnigerweise (!) eine DD/180k Disk in eine normale 810 oder 1050 Floppy einlegt. Schneller und besser geht es allerdings, indem man beim Leseversuch/der Kopierschutzabfrage nur mal kurz (ca. 1-2 Sekunden) den Floppyhebel öffnet. Einfach ausprobieren !! -Soweit so gut, doch beschäftigen wir uns mal mit der anderen Seite, nicht dem Kopierschutz oder dessen Abfrage, sondern den Auswirkungen bei einem nicht vorhandenen Schutz.

Einige Games waren in der Vergangenheit so nett, einfach die Diskette zu formatieren, wenn kein Kopierschutz vorhanden war; auf diese Weise wurde die vermeintliche Raubkopie gleich gelöscht. Doch Schreibschutzaufkleber oder Schreibschutzschalter sei dank, konnte dies verhindert werden. Andere Games stürzten einfach unwiderruflich ab, wobei meistens der Computer im Nirgendwo landete, in seltenen Fällen auch die Floppy (die man dann wieder aus- und einschalten mußte). Tja und manche Games machten einen simplen Reboot oder hüpften in den Selftest bzw. ins Atari Memo Pad. Wie hüpft man vom DOS 2.x in den Selftest oder ins Memo Pad ?? Mit „M“ - Run at Adress und der Angabe E471. Wie macht man von DOS 2.x einen Reboot ? Auch mit „M“ - Run at Adress und der Angabe E477. Tja, das genügt auch schon fast, um diesen Schutz bzw. die Auswirkungen bei einem nicht vorhandenem Schutz auszutricksen. Angenommen, man hat also ein Game, daß bei nicht vorhandenem Kopierschutz einen

Little Hacker

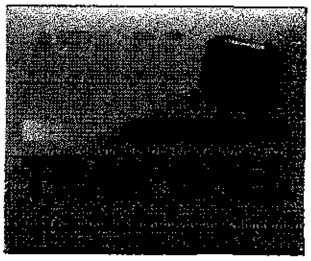
Selftest (oder Atari Memo Pad) durchführt. Mittels Disk/Sektoreditor sucht man nach folgender Hex. Kombination: 4C 71 E4 im Klartext heißt das jmp $E471 (Assembler Anweisung für „jump to E471/Selftest“). Da wir ja vermeiden wollen, daß das Programm in den Selftest springt, ersetzen wir die Anweisung z.B. durch EA EA EA (3x Electronic Arts, nein, dreimal nop = no operation!). Bei einem Game, das bei nicht vorhandenem Schutz einen Reboot durchführt suchen wir mit dem Disk/Sektoreditor die Hex. Kombination 4C 77 E4 was soviel bedeutet wie jmp $E477 (jump to E477/Coldstart). Wir ersetzen diese Anweisung ebenfalls durch EA EA EA (oder eine andere Anweisung). Und voila, alle Games die sonst auf diese Weise neu booten oder in den Selftest springen laufen nun. Dabei wird lustigerweise noch immer nach dem Kopierschutz geschaut, wenn keiner da ist aber einfach weitergemacht bzw. weitergeladen. Und so haben wir genau das erreicht was wir wollen, nämlich, daß diese Games laufen. Wer etwas herumstöbert wird so einige polnische, englische oder amerikanische Games dieser Sorte finden und austricksen können. Wie immer, alle Angaben ohne Lightgun bzw. Gew(a)ehr...

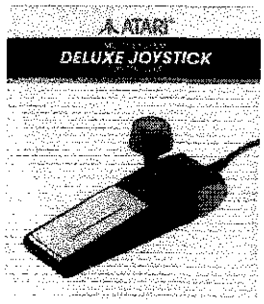
Andreas Magenheimer.

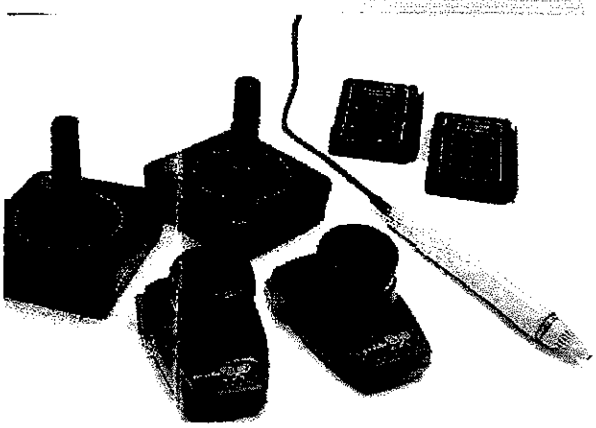


Game Clones Vol. 05:

Viele der VCS und XL/XE Games stammen ursprünglich von Spielhallen-Automaten, sind also gewissermaßen Arcade - Konvertierungen oder Umsetzungen. Während ein Spielautomat jedoch meist nur ein einziges Spiel enthält und darauf perfekt abgestimmt ist (meist sogar mit Extra Chips für Grafik, Sound etc. und eventuell besonderen Steuerknüppeln oder Scheiben),muss ein Computer oder eine Konsole ein Allroundgerät sein, das viele versch. Games und Spielprinzipien wiedergeben kann. Demzufolge war es kein Wunder , dass so manches Spiel auf dem Automaten total Super war, bei der Umsetzung jedoch ein wenig gespart oder geschludert wurde. Schließlich wollte man das Game (oder die Konsole / den Computer) nicht unbedingt noch mal mit Zusatz-Chips oder Zusatz-Hardware ausstatten. Ausnahmen waren lediglich die vielen Game-Controller die Atari für div. Games auslieferte.

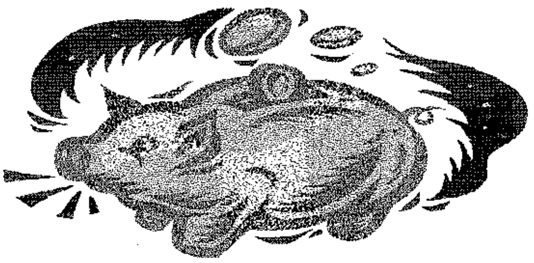






Gameclones

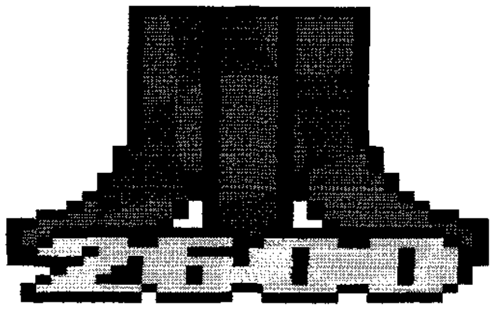
Und nicht zu vergessen: Für eine Umsetzung (Konsole/Computer) musste man nur einmal oder als Pirat keinmal zahlen, während der Spielautomat immer wieder Geld fraß oder einforderte (please insert coin").



Ein absoluter Hit unter den Spieleautomaten war 1981 der Atari-Automat „Tempest" und logischerweise sollte und musste es davon auch eine Home-Umsetzung geben. Doch irgendwie stritten die Arcade-Designer mal wieder mit den Konsolen Producern und diese wiederum mit den Computer Vertreibern (die einzelnen Atari-Abteilungen waren in der Tat sehr konkurrierend und streitsüchtig untereinander).



Keiner wollte ein Stück von seinem Kuchen abgeben, insbesondere nicht die Automaten Designer, die dafür 6-12 Monate geschuftet, endlos viele Überstunden durchgestanden und tierisch viel Freizeit geopfert hatten. Tempest war ihr Kind und dies nun so einfach an die Konsolen und Computer Kids weiterreichen wollten sie nicht. Dennoch eine VCS 2600 Umsetzung soll es schließlich geschafft haben.



Für das VCS 5200 gibt es nur einen Prototypen, eine VCS 7800 Umsetzung existiert ebenso wenig wie irgendwelche 8-Bit Computerumsetzungen. Angeblich war das Game zu schnell, zu hektisch und für den Heimbesitzer ungeeignet, so hieß damals die Begründung. Seltsam, war der Automat doch gerade deshalb so beliebt. Nun ja, immerhin haben sich findige Programmierer daran gemacht und ein paar Tempest-Clones gecodet. So habe ich mir für heute die Tempest Clones Livewire 1+2 und Xterminator ausgesucht. Viel Spaß damit !!

Andreas Magenheimer



Magazine die es mal gab

Hallo Freunde!
Wie versprochen starte ich ab dieser Ausgabe eine neue kleine Serie, in der ich einen kleinen Ausflug in die Magazin-Geschichte des Atari 8-Bitters unternehmen werde. Es gab für unseren Atari mehr Zeitschriften und Diskmags als die meisten glauben, aber leider haben sich viele davon nur kurze Zeit halten können weil die Herausgeber entweder mit der Sache überfordert waren oder weil es einfach nicht genug eingebracht hat, denn ein Magazin für 10 oder 20 Leute herauszubringen lohnt sich einfach nicht, außerdem ist es auch so gut wie unmöglich, da bei so wenigen Lesern die Mitarbeit am Magazin ziemlich bei Null liegt. Trotzdem haben sich einige Mags eine ganze Zeit lang behaupten können und dabei sogar recht große Abonnentenzahlen erreicht. Eines der größten darunter war das ZONG von KE-Soft.

Magazin für Atari XL/XE Computer 5-6/96

1989 (im selben Jahr in dem das erste ATARI-Magazin vom Verlag Rätz eingestellt wurde) startete das ZONG im A-5-Format als reines Magazin für den Atari 8-Bit. Durch seinen frischen Stil, die Möglichkeit sich direkt zu beteiligen und nicht zuletzt durch ein ständiges, aktuelles Programmangebot wuchs die Leserzahl recht schnell an und das Magazin wurde im Laufe der Zeit vom A-5 Heft zur richtigen Zeitschrift im A-4 Format. Das Magazin hatte in der Glanzzeit von 1993 - 1995 eine Seitenstärke von ca. 50-60 Seiten, kam immer ein wenig auf die Atari-Aktivitäten des Zeitraumes zwischen den Ausgaben an, und kam relativ pünktlich alle 2 Monate heraus. Es bot immer eine sehr bunte Mischung aus News, Spieletipps, Softwaretests, Messeberichten, Leserbriefen, Angeboten und Wettbewerben aber auch solche Extras wie ausführliche Workshops, Programmierkurse in Basic oder Assembler und Seitenlange Listings, die man wenn man selbst zu faul zum Tippen war auch als Heftdiskette nachbestellen konnte.

Das Magazin besaß eine recht fröhliche Aufmachung die sich lange nicht immer an eine bestimmte Seitenaufteilung hielt, auch wenn für Texte besonders gerne eine 3 Spalten Aufteilung verwendet wurde, die jedoch oft mit Grafiken oder Textfenstern aufgepeppt wurde. Die Druckqualität des S/W mit Graustufen in den Grafiken erstellten Magazins war immer sehr gut, oftmals besser als dies beim Atari-Magazin der Fall war. Leider kam um 1996 auch für das ZONG das aus, da sich immer weniger Leser am Mag beteiligten und die Seitenzahl von Ausgabe zu Ausgabe immer mehr schrumpfte, bis man schließlich auf 28 Seiten inclusive Titelbild, Werbung und Restpostenliste herunter war. Trotzdem, es war ein gutes Magazin das ich immer gerne gelesen habe und die Kritik das zuviel Werbung drin war oder das Spielevorstellungen absichtlich geschönt worden sind damit man die Sachen besser verkaufen kann sind einfach lächerlich, denn viele der Spielevorstellungen wurden beispielsweise von Walter Lauer geschrieben der mit dem Verkauf nix am Hut hatte und folglich auch keinen Grund hatte etwas in den Himmel zu heben das nix taugt! Wer ein paar Ausgaben ergattern kann sollte ruhig zuschlagen, lesenswert sind die Hefte auf jeden Fall!

Sascha Röber

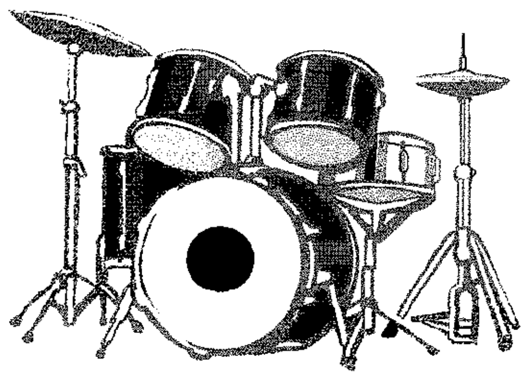
CD-Test

Hallo Leute!

Wieder einmal ist es Zeit ein paar neue Atari-Sound CD´s zu testen, und da sind wir mittlerweile schon bei den Demo Sound CD´s 03 und 04 angelangt. Sicher werden sich einige Fragen warum ich hier eigentlich fast immer nur die CD´s von Andreas Magenheimer teste, lange Rede kurzer Sinn, die anderen mir bekannten CD´s habe ich schon im PD-Mag oder im NAW getestet und wir wollen ja nix doppelt haben, oder?
O.K., also los geht´s! Auch auf der Demo Sounds Vol. 03 findet man mal wieder 24 Musikstücke, die mit einer Gesamtlaufzeit von 65.34 Minuten glänzen können. Im einzelnen sind dies diese Titel:

01) Studio Dream
02) Kraftwerk Demo
03) Anit Atom Demo
04) Passionalety
05) Spruch der Woche
06) ABBUC Demo 20
07) Lemmings Demo
08) Drunk Chessboard
09) Your Body-my Body
10) Das Omen
11) Digital Concert II
12) Back to life Demo
13) Out of Time
14) Unite Demo
15) Shake Demo
16) King of Aggregat
17) Landscape Demo
18) Tracking Balls
19) Poltra Demo
20) Digi Music Sampler
21) Ace Plotter
22) Digital Trash Demo
23) Do you…
24) Time to enjoy

Wer sich halbwegs mit den Demos am Atari auskennt wird schon auf den ersten Blick feststellen das man hier einen ganzen Haufen recht bekannter Titel vor sich hat, bei denen es sich um Werke sehr guter Coder wie etwa Jakub Husak, Magnus oder den German Chaotics handelt. Die anderen haben sich aber auch recht gut ins Zeug gelegt und mit dieser CD hat Andreas einen gelungenen Mix aus verschiedenen Stilrichtungen hingelegt, vom flotten Tekknobeat der Out of Time Demo bis zur eher melancholischen Melodie der Time to Enjoy Demo ist wirklich alles vertreten und es hört sich nebenbei in den meisten Fällen auch noch sehr gut an!



Besonders gut haben mir die Stücke Anti Atom Demo, Abbuc Demo 20, Drunk Chessboard ,Shake Demo, Ace Plotter , Digital Trash Demo und Time to Enjoy gefallen, doch das absolute Highlight ist für mich die „Das Omen“ Demo (ich liebe das Stück!)

Echt ekelhaft ist jedoch die Poltra-Demo wegen des dämlichen Tekkno-Sounds (erinnert Ihr Euch an dieses blöde 1,2 Polizei-Lied? Dies ist ein Sample davon!) . Abgesehen von dieser Entgleisung ist die CD aber wirklich gelungen und ich kann ohne weiteres eine Kaufempfehlung aussprechen!

CD-Test

Nach so einer guten CD hat der Nachfolger natürlich einen schweren Job, wenn er genauso überzeugend oder gar besser sein möchte. Wollen wir mal sehen ob sie das Zeug zu einem Hit hat oder nicht.

Auch auf dieser Scheibe findet man wieder 24 Titel mit einer Gesamtlaufzeit von 61.52 Minuten, also wieder über eine Stunde flotter Atari-Sounds. Diesmal sind diese Titel drauf:

1) Best of AMP (ELO)
2) Best of AMP (Beatles)
3) Halle 1993 Part 7
4) Halle 1993 Part 10
5) Halle 1993 Part 4
6) Halle 1993 Part 7
7) Rotten Juice Demo Part 2
8) Rotten Juice Demo Part 4
9) Entrance Dragon Part 1
10) Entrance Dragon Part 5
11) Big Demo (Crazy Cars)
12) Big Demo (Ethnicolor)
13) Endless Dream Part 1
14) Endless Dream Part 4
15) Unity Demo Intro
16) Unity Demo Part 8
17) Total Daze Demo Intro
18) Total Daze Demo Mainpart
19) Asskiker Intro
20) Asskiker Outtro
21) Delta Synthesizer 1
22) Delta Synthesizer 2
23) Wanted Demo Part 6
24) Wanted Demo Part 8

Wie man sieht sind auch hier eine ganze Menge bekannter Demos in der Liste vertreten, aber auch einige die nicht ganz so bekannt sind und nur den reinen Demofreaks etwas sagen dürften.

Doch auch wenn sich hier meistens die zumindest in Deutschland nicht ganz so bekannten Democrews ausgetobt haben heißt das nicht, das sich auf dieser Scheibe schlechte Musik befindet, ganz im Gegenteil. Manchmal ist es wirklich nicht verkehrt auch mal etwas von anderen Leuten als Jakub Husak und Co. zu hören, denn auch wenn deren Musik oft sehr gut ist haben diese Jungs wie alle anderen kreativen Köpfe so ihren eigenen Stil, und das hört man auf Dauer auch heraus.

Wie üblich habe ich mir auch aus dieser CD meine persönlichen Lieblingstracks herausgepickt, und das wären: Best of AMP (Elo), Halle 1993 Part 10, Halle 1993 Part 4 und Wanted Demo Part 8. Nicht begeistern konnten mich die Delta Synthesizer – Stücke, aber das liegt hauptsächlich an den eingeschränkten Möglichkeiten dieses Programms als an den Stücken selbst, bei denen man sich viel Mühe gegeben hat (vielleicht wäre ein anderes Musikprogramm doch besser gewesen, schade um die ganze Arbeit!).
Der Rest ist ganz netter Synthipop ohne all zu große Höhen und Tiefen, eben netter Durchschnitt. Fazit: Nummer 4 ist nicht so gut wie Nummer 3, aber auch nicht übel!



Neue Public Domain Software

PD-Ecke
Von Sascha Röber

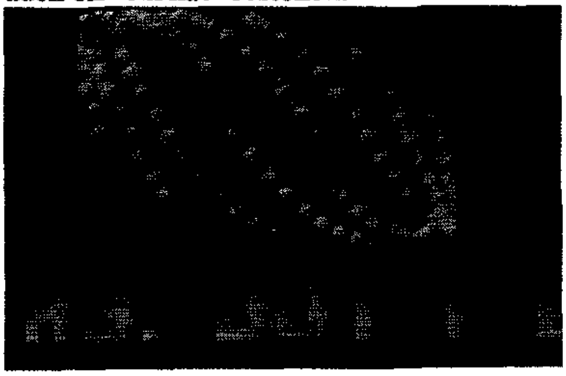
Hallo PD-Fans!
Auch in dieser Ausgabe habe ich wieder ein paar wirklich geniale Neuvorstellungen für Euch herausgesucht. (Einen schönen Gruß an Andreas Magenheimer, der mich mit jeder Menge neuer Software versorgt hat!) Es ist wirklich erstaunlich das es immer noch so viele tolle Programme gibt die irgendwo vor sich hin verstauben, deshalb möchte ich hier auch einmal alle Atarianer dazu auffordern Ihre Programmsammlungen nach PD´s zu durchsuchen, die für andere User von Interesse wären.

Space Harrier

Absolutes Highlight dieser Ausgabe ist mit Sicherheit Space Harrier für den Atari! Es handelt sich hierbei um eine 1-1 Umsetzung der C-64 Version, inclusive des Digi-Todesschreis wenn unser Held von einer gegnerischen Plasmakugel erwischt wird. Leider ist das Spiel noch nicht wirklich fertig, derzeit besteht es nur aus einem Level der solange neu gestartet wird bis das letzte Bildschirmleben verbraucht ist, aber dieser eine Level hat es schon voll in sich! Die Grafik ist klasse und auch der Sound kann gut gefallen, einzig der Streifen am rechten Bildschirmrand , der wohl bei der Konvertierung entstanden ist , stört etwas. Das größte Problem dürfte wohl der Speicherbedarf sein, denn man braucht mindestens 128 KB um dieses Spiel spielen zu können. Wer auch Actionspiele steht und genügend RAM zur Verfügung hat sollte sich dieses tolle Game unbedingt zulegen.

Overmind–Demo Part 1-3

Die Overmind-Demo ist ja eigentlich nicht mehr ganz neu, aber was viele Atarianer (ich inclusive) nicht wussten ist, das sie eigentlich 3! Diskseiten lang ist und nicht nur 2. Die Demo bietet eine Unmenge toller Parts die von Vector-Grafiken über Bobs bis Plasmas fast alles zeigen was mit einem Atari möglich ist. Dazu gibt es viele kernige Tracks von Tekkno bis Synthipop, also alles was der Demofan so braucht. Mit rund einer halben Stunde Laufzeit ist diese Demo eine der längsten die es für den Atari gibt!
Wer Part 1+2 schon besitzt kann Part 3 auch einzeln nachbestellen!

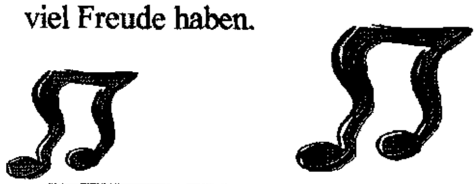


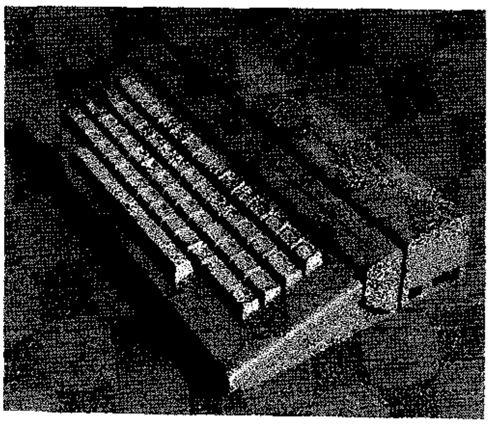
Megaplayer 1.6

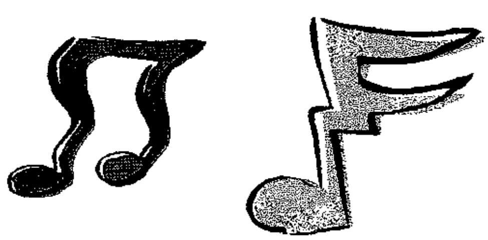
Wer kennt nicht das Problem, da hat man jede Menge toller Musikstücke zusammen

Neue Public Domain Software

gesammelt, doch die Dinger sind alle in anderen Formaten und man kann einfach das passende Playerprogramm nicht wiederfinden. Da wäre es doch toll wenn man ein Programm hätte das Module diverser Player abspielen kann! Der Megaplayer 1.6 ist ein solches und kommt blendend mit Musikstücken vom CMC, TMC und MPT klar, damit deckt er fast das ganze Spektrum der polnischen Musikszene ab, und das ist ja schon eine ganze Menge wert. Als kleines Bonbon gibt es gleich 22 nette Musikstücke und beim abspielen einen ganz netten Equilizer! Wer gerne und viel Atari-Musiken hört wird mit diesem Tool sicher viel Freude haben.

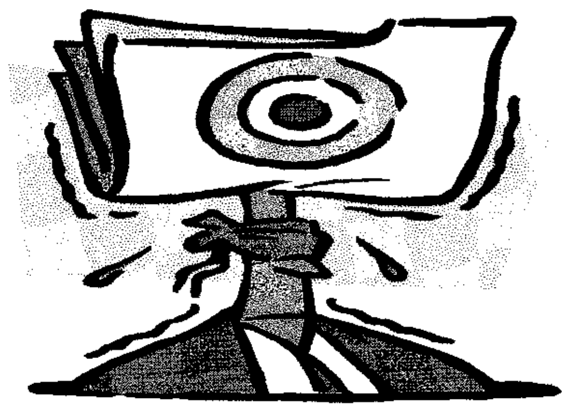






Operation Blood – Lightgun Version

Lightgun-Besitzer wurden bisher ja nicht gerade mit all zu viel gelungener Sofware für dieses tolle Spielgerät versorgt, doch mit der Lightgun-Version von Operation Blood kommt richtig Action ins traute Heim. Dieses Spiel ist aber nix für harmlose Zeitgenossen, hier wird gnadenlos auf alles geballert was sich bewegt! Wer Probleme mit solchen „Brutalo-Spielen" hat sollte lieber zu Barnyard Blaster greifen, allerdings bin ich der Meinung das Seidenhandschuhe und Lightgun sowieso nicht zusammen passen!



So, das waren dann die Neuvorstellungen dieser Ausgabe, aber keine Panik, auch für die nächste Ausgabe kann ich Euch ein paar echte PD-Knaller versprechen, es ist noch einiges hier bei mir am Lager was in den bekannten PD-Listen noch nicht aufgetaucht ist! Bestellen könnt Ihr die PD's nach wie vor per Post oder Telefon zum Preis von nur 1.- € pro Disk!

Aktuelle Produkte

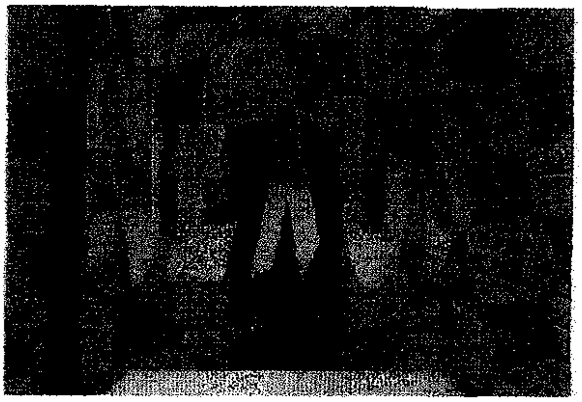
World Soccer



König Fußball regiert die Welt, doch wie wäre es denn, wenn man mal als Manager eines großen Vereins den Fußball regieren könnte? Sicher nicht schlecht, denn schließlich ist dies ein Spiel in dem es um massenhaft Macht und Moneten geht und da will doch sicher jeder mal mitspielen, oder? Mit World Soccer kann man wenigstens schon mal trainieren ob man das Zeug zum Manager hat! Hier hat man die Chance einen von 20 großen englischen Vereinen zu trainieren und durch Veränderungen in der Mannschaftsaufstellung sowie durch an- und Verkauf von Spielern das Geschick der Mannschaft zu steuern. Ziel ist logischerweise der Gewinn der Meisterschaft und das Spiel in internationalen Wettbewerben. Doch um das Ziel zu erreichen muss man nicht nur Spiele gewinnen, sondern auch das Geld im Auge behalten. Ein nettes Wirtschaftssimulationsspiel mit einem kleinen Hauch der großen Fußballwelt, aber leider kann man in die Spiele selbst nicht mehr eingreifen. Auswechseln der Spieler ist nicht möglich und so muss man hoffen das man vor Anstoß der Partie die richtige Aufstellung gefunden hat, sonst geht ein Spiel schnell mal 0:7 oder noch schlimmer in die Hose! Wer solche Sims mag wird mit World Soccer sicher seine Freude haben, die Sportspielefans finden es garantiert langweilig!

Preis 7.50 €

Nexus



3D Labyrinthe gibt es ja schon eine ganze Menge, doch die Jungs von Sikor-Soft waren der Meinung wir brauchen noch eines. Also haben sie mit Nexus ein weiteres Spiel geschrieben in dem sich alles um die Suche nach dem Ausweg dreht. Das 3D Labyrinth wird dabei in guter Grafik aber nur 1/8 Bildschirmgröße in der Mitte des Screens dargestellt. Gesteuert wird mit den Cursortasten oder dem Joystick, wobei jeder Schritt Kraft kostet, die durch Aufnahme von Herzen wieder aufgefrischt wird. Ein vom Konzept einfaches Spiel, aber die Labyrinthe sind höllisch, da es keine Kartenfunktion oder

Aktuelle Produkte

SF FAN-Rom 1



Der Weltraum, unendliche Weiten.... Bei dieser Einleitung werden weltweit Millionen „Trekkies“ hellhörig, doch diese CD-Rom istnicht nur für Fans von Kirk und Co gedacht, denn hier findet Ihr einen bunten Science Fiction Mix mit 700 Bildern zu Aliens, Star Wars, Bladerunner, Tron, Babylon 5, Independence Day, Terminator und natürlich auch viel Material zu allen Star Trek Serien. Das besondere dabei ist, das es nicht nur viele Postermotive und Schnappschüsse aus Filmen und Serien, sondern auch eine ganze Menge „Fanstuff“ zu sehen gibt.



Natürlich habe ich nicht nur einen Haufen Bilder auf diese Schillerscheibe gepackt, sondern auch gleich noch 36 Animationen, Kurzfilme und Kinotrailer, querbeet durch die Sf-Szene. Besonders bei den Fan-Animationen sind ein paar echte Knaller dabei. Da die meisten Filme nicht all zu lang sind sollten sie auf vielen Computersystemen laufen, etwa 20 Stück habe ich auf einem Amiga 500 mit 2,3 MB zum Laufen gebracht!



Wer glaubt das es das jetzt war liegt voll daneben, denn als kleines Bonbon gibt es noch einen Ordner mit Textdateien in dem Ihr unter anderen die Original Drehbücher zu Aliens und Bladerunner, aber auch diverse Texte über Ufo-Sichtungen und die Area 51 findet! Wie Ihr seht hat diese CD-Rom also eine ganze Menge zu bicten. Wer seine SF-Sammlung noch etwas aufmöbeln möchte sollte daher 7.50 € investieren und sich die Scheibe sofort hier beim PD-World Versand bestellen!



so etwas gibt! Wer sich nicht davor scheut mal in die Irre geführt zu werden sollte sich dieses Spiel mal ansehen. Ganz nebenbei ist die Musik auf noch recht nett!

Preis 7.50 €

Klatwa



Wer kennt nicht die tollen Lucasfilm-Adventures Maniac Mansion oder Indiana Jones? Viele Jahre haben wir Atarianer neidisch auf solche Abenteuer geschaut , aber inzwischen gibt es auch für unser Baby einige Adventures die man mittels Joystick steuern kann und Klatwa ist ebenfalls ein solches. Hier gilt es ein Geheimnis in einem verwunschenen Schloss zu ergründen, dazu steuert man einen tapferen Recken mit einem Cursor durch das Gemäuer, untersucht allerlei Gegenstände und Verstecke und lernt dabei auch den ein- oder anderen wichtigen Zauberspruch. Wie gesagt, alles wird mit einem Cursor über den Joystick gesteuert und die Gegenstandsbeschreibungen sind zum großen Glück in englisch, so dass man das Spiel auch tatsächlich lösen kann! Ein echt kultiges Game das man haben sollte!

Preis 7.50 €

Neuroid



Hier haben wir mal wieder ein sehr interessantes Knobelspiel in den man auf dem Bildschirm alle Markierungen entfernen muss. Das Schwierige dabei ist allerdings, das man immer eine 3*3 Felder große Fläche auf einmal auslöscht. Sind in dieser Fläche überall Markierungen verschwinden diese, waren dort aber keine entstehen neue die dann ebenfalls wieder aufgelöst werden müssen. Ziel ist also alles zu löschen ohne dabei neue Ziele entstehen zu lassen, dabei muss man sich mit einem engen Zeitlimit herumschlagen und pro Screen hat man auch nur eine begrenzte Anzahl an Versuchen, sonst ist eines der Bildschirmleben futsch. Ein interessantes Spiel mit brauchbarer Grafik und netter Musik, für Denker endlich mal neues Futter!

Preis 7.50 €

Aktuelle Produkte

Adult Anime CD-Rom

Hallo Manga und Anime-Fans!

Bisher habe ich immer versucht bei meinen Manga-CD-Roms das Thema Erotik im Anime auszuschließen, schon deshalb weil die Animes eine ganze Zeit lang sofort mit frivolen Bildern in Zusammenhang gebracht wurden. Mit dieser ersten Adult Manga CD-Rom zeige ich diesmal jedoch das dieses Image nicht ganz von ungefähr kommt, denn die sogenannten „Hentai Animes" gibt es wirklich in enormen Mengen und auch wenn nicht alles davon zu den gelungenen Werken schöpferischer Brillanz gezählt werden kann gibt es doch auch in diesem Bereich eine erstaunliche Menge guter Filme mit ordentlicher Thematik und wirklich gelungene Bilder mit wunderschönen Motiven.



Diese CD-Rom ist jedoch nicht nur eine Sammlung solcher edlen Motive sondern ein wilder Mix aus allen Bereichen der Adult-Mangas, von den zarten bis zu den harten! Insgesamt findet Ihr hier satte 3000! Bilder (Da ist dann wirklich für jeden etwas dabei!).



Wie bei den Anime-Fantastics gibt es auch auf dieser CD-Rom nicht nur Grafiken, sondern auch noch 17 Videoclips bei denen es sich größtenteils um Werbetrailer zum größten Teil in Deutschland erhältlicher Videofilme im Quicktime-Format handelt!



Die CD ist ab sofort für 7.50 € hier beim PD-World Versand erhältlich. Da eine Vielzahl der Bilder und Videos nicht jugendfrei sind ist bei einer Bestellung ein Altersnachweis erforderlich!

Aktuelle Produkte

PD-Mag 2-2002

Hallo Leute!

Auch wenn die Sommerhitze gerade Anlauf nimmt einem ein Loch in den Schädel zu brennen und bei der gerade laufenden Fußball-WM die meisten etwas anderes im Kopf haben als Ihren ATARI hat das PD-Mag Team wieder viel Zeit investiert, Literweise Cola geschlürft und irgendwie auch ein neues Magazin auf die Beine gestellt das trotz Sommerloch (das diesmal etwa die Ausmaße einer mittelgroßen Talsperre hatte!) wieder reichlich mit Texten gefüllt ist. Es sind wieder alle bekannten Serien vertreten, es gab neue Leserbriefe und natürlich kamen auch die Softwaretests nicht zu kurz. Da wir gerade bei Software sind, davon gibt es diesmal auch wieder eine ganze Menge!

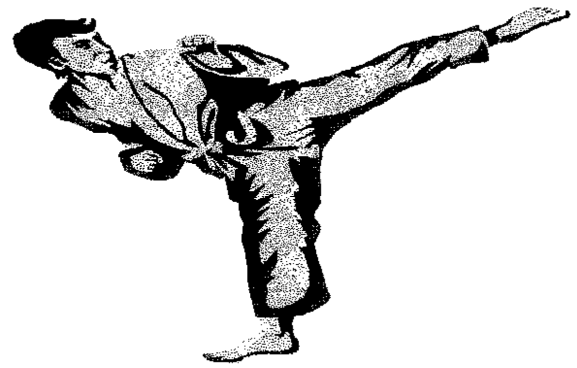
- CSM Editor – Wie immer mit dabei
- FL – Unser Fileloader für fast alle ML-Dateien
- X Ray Musiks, eine nette kleine Sounddemo mit 6 brandneuen Tunes im besten Atari-Sound!
- Jurassic Park – Ein tolles Jump and Run aus Polen, in dem man als Dino über die Gegner wegwalzen kann. Klasse Grafik, netter Sound und gutes Gameplay, ein echter Sommerhit!
- Zandys Laby – Ein nettes Spiel mit der immer länger werdenden Schlange im Labyrinth, Spielspaß ohne kompliziert zu sein, gut für zwischendurch!
- Reardoor – Eine nette Variante von Bank Bang im Weltraum!
- Monstrum – Noch ein Schlangenspiel, aber mit vielen Extras wie Eisfeldern etc. und toller Grafik in höchster Auflösung!
- Xterminate – Ein Tempest-Clone zur Gameclones-Serie!
- Livewire 1+2 – Gleich 2 weitere Tempest-Verschnitte mit viel Action!
- Special Forces – Die Fortsetzung zu Operation Blood mit noch besserer Grafik und völlig neuen Leveln!
- Spirit Megademo - Eine wirklich ungewöhnliche Demo mit vielen Fantasy-Grafiken, coolen Sounds und netten Effektparts!

Auch die größte Hitze kann dem PD-Mag halt nicht das Wasser abgraben bzw. es verdunsten lassen. Deshalb lautet die Devise: Sobald es kühl genug wird um den ATARI sicher in Betrieb nehmen zu können, PD-Mag einlegen und Spaß haben, Sommernächte sind schließlich nicht nur zum schlafen da!

Best. Nr. PDM 2-2002 4.50 €

VCS-Corner

Kung Fu Master 7800



Vom Spielhallenhit Kung Fu Master gibt es auch eine Umsetzung, die speziell für das 7800er programmiert wurde. War doch die 2600er Version grafikmäßig recht mager, so ist die 7800er Version um Welten besser. Doch zuerst mal zur Vorgeschichte. Das kennt eigentlich jeder. Böser Zauberer entführt Freundin und der Spieler, als Held vom Dienst, muss sie befreien. Zu Beginn des Spiels befindet man sich im Erdgeschoss eines Tempels und muss nach und nach das oberste Stockwerk erreichen.

Gegner gibt es in Hülle und Fülle, wie Zum Beispiel Messerwerfer, Karatekämpfer, Drachen, Schlangen, Zwerge und viele mehr. Am Ende eines Stockwerkes erwartet uns stets ein Endgegner, den man schlagen muss um ein Stockwerk höher zu kommen. Insgesamt sind es sechs Stockwerke. Hat man dann den Zauberer besiegt geht es wieder von vorne los, nur etwas schwerer.

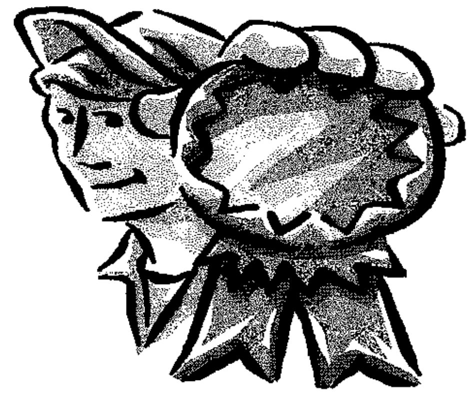




Der Spieler kann sich nur durch Kampftechnik wie Schläge, Tritte und Sprünge wehren. Hin und wieder muss man sich auch mal Ducken, um den vielen Gegnern auszuweichen.

Doch nun zur Bewertung.
Die Grafik ist einfach spitze. Der Spieler und die Gegner sind schön groß und detailliert dargestellt. Der Sound ist auch passend. Während des Spiels dudelt eine nette Melodie vor sich hin. Die Steuerung ist exzellent umgesetzt. Kung Fu Master 7800 ist genau so toll wie in der Spielhalle. Ein absolutes Spitzenspiel, das man allerdings nur noch selten kriegen kann. Wer die Möglichkeit hat eins zu kriegen, der sollte zugreifen.

The Gambler



DISK-LINE Nr. 64

Hallo DISK-LINE-Abonnenten!

Dank neuem Software-Nachschub von Harald Fischer, einem der fleissigsten Programmierer (grosses Lob) und Sascha Röber hat diese Ausgabe viel Interessantes und überraschend viele Spiele anzubieten: Rasend geht es z. B. bei DANGER WAY zu, denn hier muss man schnell Steine schnappen, ohne sich von umhersausenden Flitzern dabei erwischen zu lassen. Bei THE CAR S.A. geht es kaum ruhiger zu, denn bei diesem Spiel mit aufwändiger Grafik muss man einen Wagen durch einen 3D- Hindernisparcour steuern und sollte möglichst nicht anecken. Etwas kniffliger dagegen ist das Tretris-ähnliche Spiel FORTRESS, wobei man aber nicht nur die Begleitmusik, sondern auch zahlreiche weitere Optionen einstellen kann. Etwas unspektakulärer ist dagegen das Spiel ZAHLENRATEN, welches das gute alte „Rate meine Zahl" in klassischer Weise repräsentiert. Für Humor sorgt dann das Programm AUTOKENNZEICHEN-UMDEUTUNG, bei dem neue Bedeutungen für Autokennzeichen ausgegeben werden. Und akustische Erlebnisse gibt es dann wieder bei SAMPI, das zwei kuriose Digital-Samples enthält. Natürlich ist auch die LEVELWETTBEWERB-Serie wieder mit an Bord und widmet sich diesmal dem Spiel „Marios Desert World". Also wieder eine ähnlich gute Mischung genau wie bei der letzten Ausgabe und nochmal vielen Dank an Harald -> nur nicht nachlassen ☺!

Thorsten Helbing (WASEO)

PD-Mag 1/2002

Unverzagt und mit vielen interessanten Informationen an Bord macht sich das PD-Mag zu einer weiteren Runde auf und präsentiert sich in der ersten Ausgabe des Jahres 2002 mit gewohnter Stärke und bewährtem Konzept. Sascha hat auch diesmal wieder einiges zu bieten, doch davon gleich mehr.

Das Intro jedenfalls ist wieder eins der schonmal dagewesenen Sorte, genauer gesagt eins von Fridaysoft, mit einer zwar schönen Musterzeichnung in Graphics 8, aber leider schwer lesbarem Scroller und einer etwas seltsamen Musik. Leider muss man hier auch den Computer neu booten, sobald man das Intro beendet hat.

Wenden wir uns also gleich mal dem *Vorwort* zu. Hier gelobt Sascha, in Zukunft wieder pünklicher sein zu wollen und entschuldigt sich sofort dafür, keinen Text für die Messe in Schreiersgrün zu haben, dafür kann er aber gute Software und informative Texte anbieten. Geht man dann weiter zum Hauptmenü, verkündet dies in der obersten Zeile, daß ein *Bild* vorhanden ist. Schaut man es sich an, sieht man einen recht gut gezeichneten E.T. (das kleine braune Männchen, das immer nach Hause telefonieren will). Dieses Bild wurde in Graphics 15 gezeichnet und beweist wiedermal, was in dieser Grafikstufe möglich ist.

Der Text ATARI-NEUES beinhaltet einen Hagelschlag voll Neuigkeiten: Da ist zum einen zu lesen, dass jemand tatsächlich ein neues Spiel für die alte 7800er Spielekonsole programmieren will und das wohl SENSO heissen soll, allerdings wird es wohl nicht als Modul erscheinen, da es auf einem Emulator entwickelt wird. Angeblich ist dann auch das vom PC her bekannte Ballerspiel DOOM (in Vektorgrafik) in Arbeit, wobei außer ein paar Bildern noch nichts weiter existiert. Von Andreas Mageneheimer, dem inzwischen brennfreudigsten CDROM-Erschaffer unter allen Usern, sind bald wieder eine Reihe von CDROMs zu erwarten: Zum einen 10 neue Audio-CDs „The Best of ATARI Music", auf denen sich neben den besten Songs seiner schon existierenden 20 CDs auch einige neue befinden sollen, zum anderen eine Movie-CDROM mit Werbefilmen und anderem Filmmaterial rund um die ATARIs, sowie eine Jaguar/Lynx-CDROM mit kompletter Entwicklungsumgebung und weiterem Infomaterial und schlussendlich eine CDROM mit vielen ATR-Dateien (die z. B. Emulatoren lesen können, welche sich ebenfalls auf der CD befinden sollen). Außerdem gibt es demnächst noch ein kleines Extra für PD-Mag-Abonnenten: Eine Diskette mit neuen Levels für bekannte PD-Spiele, und Sascha hat vor, sein Lager etwas zu räumen und bald 40 Sonderangebote zu präsentieren, so dass man an vieles noch billiger herankommen kann.

Die Rubrik *Intern* bietet neben den bekannten Texten ADRESSEN, IMPRESSUM und VERSAND (mit weiteren Beschreibungen von Programmen) auch wieder den BASIC-KURS mit 3 interessanten, kürzeren Listings, den WETTBEWERB (der schon ganz gut angelaufen ist, aber noch weitergeht), den WORKSHOP (mit dem 4. Teil des Level-Wettbewerbs) und den CLUBINFOS, wo man lesen kann, daß auch bei Sascha inzwischen eine Art Brennfreudigkeit ausgebrochen zu sein scheint, denn von ihm ist eine weitere CDROM „Anime-Fantastics" zu erwarten, die angekündigte Adult-CDROM (auf der sich aber nicht nur Erotik, sondern auch Horror befinden soll) wird bei der nächsten Ausgabe fertig sein, weiterhin hat er eine Spezial-CDROM zur Serie „Dragonballs" geplant und eine „Sciece Fiction Fanart" CDROM, auf der sich neben Filmausschnitten auch Bilder aus allen STAR-TREK-Serien, Babylon 5, Kampfstern Galactica und anderen befinden werden. Auch die 8Bit-Freunde will er nicht vergessenund eine PD-Diskette mit den zu den Wettbewerben eingeschickten Beiträgen zusammenstellen. Und schliesslich erwähnt er nochmal die Sonderliste mit den Knüllerpreisen, die aber erst in der nächsten Ausgabe zur Verfügung stehen wird.

Beim *Hardwaretest* kam eine Hardware zum Test, die zwar nicht direkt etwas mit ATARI zu tun hat, sich aber trotzdem als nützlich erweisen kann: Es handelt sich dabei um eine Mehrfachsteckdose, wobei man jede einzelne mit einem Schalter an- und ausschalten kann.

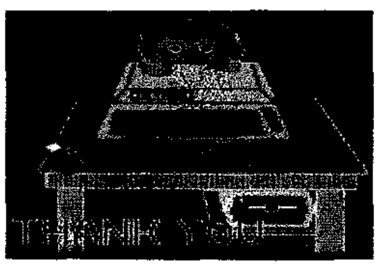
Das *Forum* hat wieder die drei Rubriken LESERBRIEFE, SPECIAL und ANZEIGEN zu bieten. Und so tummeln sich hier ein paar Leserbriefe, Anzeigen und das Special befasst sich mit den (nach Saschas Meinung) 10 besten Brettspielen, die auf den ATARIs umgesetzt wurden, darunter solche wie z. B. Schach, Mensch-ärgere-dich-nicht, Monopoly, Othello und andere.

Im Filetstück eines jeden PD-Mags, nämlich den *Softwaretests*, findet man unter den kommerziellen Programmen das Spiel TREE SURGEON (zu Deutsch: Baumdoktor, hier muss man sich als schneller und geschickter Gärtner erweisen), unter dem Megahit das Spiel PAC MUNCH JR. („Pac Man Jr." nachempfunden), unter den Oldies das Spiel LABYRINTHS (einem typischen Vertreter von Ausgangssuchspielen und als Megaflop hat sich das Spiel AMPHIBIAN herausgestellt. Als aktuelles Spiel wurde JURASSIC PARK gestetet (ein Renn- und Hüpfspiel) und der Democorner widmet sich der Demo SPIRIT, die Sascha als sehenswert einstuft. Viel getan hat sich dann auch bei den TOP TEN, denn hier gab es 11 Einsendungen.

Bleiben also noch die *Tips & Tricks*, wo Sascha wieder allgemeine, gut brauchbare Spieletips bekanntgibt, sowie die Rubrik *Outside*. Hier ist unter dem BUCHTIP etwas über den „Herr der Ringe, Band I" zu lesen, unter dem FILMTIP der Film TOMB RAIDER und der VCS-CORNER schliesslich stellt das Spiel SKY-JINKS (zu Deutsch: Himmels-Ausweichmanöver) vor, das sich als Rennspiel entpuppt.

Dann haben wir da noch die Programme dieser Ausgabe, als da wären die drei Spiele, welche dem berühmten TRON sehr ähnlich sind: SPEED MATTER, ANGLEWORM und TRACER. Noch zwei weitere Spiele gesellen sich dazu: INTRO DEEP (das wohl das berühmte H.E.R.O. zum Vorbild hatte) und OPERATION BLOOD, wo an Action kein Mangel herrscht. Abgerundet wird alles durch zwei Demos: FALCON (einer schönen Demo, die auch Elemente vom Spiel INTERNATIONAL KARATE enthält) und dem 3. Teil der OVERMIND DEMO.

Fazit: Wie man sieht, hat Sascha nicht zu viel versprochen und bietet wieder Informationen und Software, die an Vielfältigkeit ihresgleichen suchen. Einzig negativ anzumerken ist der Überhang an Spielen bei den Softwaretests, dabei gibt es doch auch jede Menge interessante Anwenderprogramme, die es durchaus wert sind, durchgetestet zu werden. Es wäre schön, wenn Sascha auch diesen Programmen wieder mehr Beachtung schenkt. Ansonsten kann man nur sagen: Immer froh und weiter so ☺!



ATARI Klassiker auf dem PC:

Asteroids

Asteroids war eines der ersten Spiele, das auf ATARI-Computern (und auch auf denen anderer Firmen) Furore machte. Das Spielprinzip war denkbar einfach: Man befand sich mit einem Raumschiff in einem Asteroidenfeld und musste sich den Weg freischiessen, ohne von den Felsbrocken getroffen zu werden. Als kleines Extra folg ab und zu entweder eine kleines oder grosses UFO vorbei und schoss wild um sich, es war vor allem gut für Bonuspunkte. Konnte man auf dem VCS nur allein spielen, ging es auf dem XL/XE auch zu zweit gleichzeitig, das machte dann natürlich noch mehr Spass. Heute wollen wir uns mal drei Adaptionen für den PC ansehen, die allesamt als Freeware existieren (also nix kosten), keine hochgerüstete Technik (Grafikbeschleuniger u. a.) voraussetzen und in etwa so einfach spielbar sind wie das ATARI-Vorbild.

Asteroids 1.0



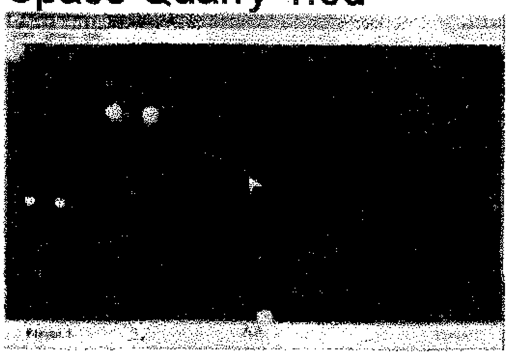
Dies ist wohl der eine der technisch besten Varianten. Mit einer schönen Grafik, ausgefeilten 3D-Animationen, einer stimmigen Musik und klasse Schluss- und Explosionsgeräuschen kommt bei diesem Spiel schnell die richtige Stimmung auf. Auch das berühmte UFO fehlt hier nicht. Einziger Nachteil sind die fehlenden Extras (z. B. kein Schutzschirm), so daß man immer ausweichen muss, sobald das UFO ankommt, weil es einen sonst garantiert abschiesst.

GJAsteroids



Dies ist eine Variante, die auch ein paar Extras zu bieten hat: In einem sich von oben nach unten bewegenden Asteroidenfeld bekommt man es nicht nur mit Asteroiden zu tun, sondern auch mit spinnenartigen Gegnern verschiedener Art. Wird man entweder durch sie oder Asteroiden getroffen, kostet es Energieabzüge, die aber durch ab und zu auftauchende Energiepacks wieder wettgemacht werden können. Der Sound ist auch hier klasse. Insgesamt sehr temporeich und bestens geeignet für ballerfreudige Spieler.

Space Quarry 1.0d



Bei der dritten Variante schliesslich ist alles eher einfach: Das Raumschiff ist nur ein Dreieck, die Asteroiden bewegen sich auch nur in 2D durch den Raum und der Sound ist ebenfalls recht schlicht. Ein UFO fehlt hier ebenso. Andererseits hat das auch Vorteile: Man kann ungestört auf Asteroiden schiessen und Punkte für Punkte einsammeln. Insgesamt ein gutes Spiel für die Mittagspause oder eben zwischendurch.

Alle diese Spiele kann man unter folgender URL im Internet herunterladen:
http://www.prima-freeware.de

Thorsten Helbing (WASEO)

Sacha's Kolumne

Sacha's Kolumne: "Die letzten Mohikaner"

In der letzten Zeit bin ich ein wenig nachdenklich geworden. Vielleicht mag es damit zu tun haben, dass ich seit ein paar Monaten die 30er Jahre erreicht habe. Da wird man sich wieder einmal bewusst, dass man doch schon einige Jährchen auf dem Buckel und eine Menge erlebt hat. Da passt es perfekt, dass ich beim aufräumen ein paar Sachen gefunden habe, die mich schlagartig in die Vergangenheit katapultiert haben. Ausflüge in die Vergangenheit mag ich sehr. Man hat das Gefühl, man würde 50 Jahre zurück gehen. Wenn man danach Jemanden davon erzählt kommt es einem fast so vor wie in einem bekannten Werbespot, wo der Opa dem Junior die selbe Süssigkeit gibt, die er als Kind schon bekommen hat. Oh ja, das waren noch Zeiten!

Da habe ich zum Beispiel im CHIP (Heutzutage kann man diese Zeitschrift nicht mehr lesen, damals war es noch anders) vom November 1983 einen Artikel wiedergelesen, wo die damals neuen Atari XL Modelle vorgestellt wurden. Wenn man den Artikel liest, könnte man effektiv meinen, man wäre wieder live im Jahre 1983. Das perfide am ganzen ist halt auch, dass die Zeitschrift immer noch ziemlich neu aussieht. Es ist halt nicht so wie bei den Freunden von 50er Jahre Autos, wo alles irgendwie einen besonderen klassischen Flair zerstreut. Schon einmal ein Automagazin von damals angeschaut? Nicht zu vergleichen.

Es gibt aber ein paar Hinweise, die einem trotzdem eine Zeit vor Augen darstellt, die definitiv zur Vergangenheit gehört. Dabei sind weniger die Technischen Daten massgeblich, denn es ist klar das wir heutzutage nicht mehr von Kilobyte sondern von Gigabyte sprechen. Vielmehr fallen bestimmte Rubriken und Leserbriefe auf, die wir in dieser Form nicht mehr finden. Es erstaunt doch sehr, welche Freude die damaligen Benutzer ausstrahlten. Wenn etwas nicht passte wurde kurzerhand ein Interface gebastelt, fehlte eine Software wurde diese sogleich programmiert. Man war einfach unkomplizierter. Diese Eigenschaft findet man heutzutage fast nicht mehr. Es fällt auch auf, dass der vorhandene "Know How" über die eigene Plattform sehr gross war. Wenn heutzutage ein normaler PC Benutzer der Unterschied zwischen Hauptspeicher und Festplatte kennt, ist dies schon viel! Was wir erlebt haben ist die Massentauglichkeit des Computer, mit allen seinen (in den Augen der echten Classic Computing Freunde) negativen Folgen.

Ich weiss nicht, wieviele von euch sich bewusst sind, dass wir mittlerweile wirklich zu einer Dinosaurierszene gehören. Hat sich schon einer einmal gefragt, wo die so typischen "Club"-Seiten geblieben sind, die in den 80er Jahre in jeder IT Zeitschrift zu finden waren? Es gibt dazu einen ganz einfache Antwort: ich glaube keiner von euch hat je einen Philips-Fernseher oder einen Sony CD Player Club gesehen. Und warum nicht? Weil es nichts spezielles mehr ist so ein Gerät zu besitzen. So ist es auch mit dem PC. Was will ich mit einem PC Club anfangen. Jeder "Dödel" hat so ein Gerät zu Hause.

Dabei fand ich gerade diese Clubs etwas ganz besonderes. Wo hätte man sonst so unterschiedliche Menschen auf so eine einfache und unkomplizierte Art kennenlernen können. Diese Vereine waren einmalig und sind in keiner weise vergleichbar mit den Traditionellen Vereine, die meisten ziemlich lokal organisiert sind. Und keiner kann mir sagen, dass ein Turnverein das gleiche ist wie ein Club wie der ABBUC.

So freue ich mich als Leser des Atari Magazin und seit x-Jahren (so genau wollen wir das jetzt nicht mehr wissen ;-)) ABBUC Mitglied zu einer Gruppe von Menschen zu gehören, die etwas ganz besonderes repräsentieren und das in dieser Form nie mehr existieren wird. Wir sollten jedoch nicht den alten Zeiten nachtrauern und auch nicht daran denken, dass alles einmal ein Ende haben wird. So ist es nun einmal. Freuen wir uns darauf, dass es uns immer noch gibt, die letzten Atari 8 Bit Mohikaner!

In diesem Sinne

euer Sacha Hofer sacha@abbuc.de

Wolfsmond
Von Glenn Morton

Es war seid langem mein erster Urlaub. Ich hatte vier Jahre darauf gespart um mir meinen Traum zu erfüllen. Mit dem Auto quer durch die Vereinigten Staaten. Mein Urlaub war mit drei Monaten recht lang, aber in weniger Zeit hätte es wahrscheinlich keinen Sinn gemacht. Ich hatte trotzdem nicht genug von diesem großartigen Land gesehen. Ich hatte meine Fahrt am 5. April in New York begonnen, fuhr von dort nach Philadelphia, dann Richtung Chicago über Detroit, überquerte den Missouri Richtung Salt Lake City und wollte dann weiter Richtung Seattle, also musste ich auch ein ganzes Stück über die Rocky Montains. Leider hatte ich einen kleinen Fehler gemacht der mich schon eine ganze Menge Geld gekostet hatte. Der Wagen den ich mir in New York geliehen hatte schluckte in etwa so viel Sprit wie bei uns in Deutschland eine 500 PS MAN Zugmaschine. Und Fehler Nr.2 war die falsche Einschätzung der Entfernungen in den Weiten der Rockys. Mein Tank war so gut wie leer und die nächste Ortschaft lag ca. 30 Meilen von mir entfernt und ein anderes Fahrzeug war mir seit gut 1 ½ Stunden nicht mehr begegnet. Es war inzwischen Nacht geworden. Also blieb mir nur zu hoffen das ich noch jemand anderen fand, sei es nun ein anderes Fahrzeug oder ein Haus, der mir genügend Benzin bis zur nächsten Ortschaft verkaufen konnte. Der Wagen begann bereits zu stottern als ich nicht all zu weit entfernt ein Licht im Wald sah. Ein Haus. Eine halbe Meile weiter führte ein Feldweg auf das Haus zu. Gut 15 Meter vor der Eingangstür erstarb mein Motor mit einem letzten Blubbern. Ich stieg aus und zuckte sofort zusammen. Ein Heulen war hinter meinem Rücken erklungen. Ich drehte mich um. Im nahen Gebüsch leuchteten mir mehrere Augenpaare entgegen. „Wölfe" schoss es mir durch den Kopf! Wieder klang ein Heulen auf. Ich wirbelte herum und stürzte auf das Haus zu während sich hinter mir die Bestien krachend einen Weg durch das Unterholz bahnten.



Das Haus war zweistöckig und schon recht renovierungsbedürftig. Doch das interessierte mich im Moment recht wenig. Ich hielt mich auch nicht mit langem klopfen an der Haustür auf sondern drückte die Klinke der Tür herunter, sie schwang auf. Ich stürzte hinein, knallte die Tür zu und sah neben mir einen Kippbalken an der Wand angebracht. Ich zog ihn herunter, er schlug in seine Halterung und verschloss die Tür. Ich atmete auf, drehte mich herum und erstarrte, denn ich blickte direkt in den Lauf eines Winchester – Repetiergewehrs das von einer Frau gehalten wurde die wohl, berechtigterweise, auf eine Erklärung meinerseits wartete was dieses Hereinplatzen zu bedeuten habe. Ich hob meine Hände und sagte „Verzeihen sie bitte Madam. Es ist sonst nicht meine Art einfach so in anderer Leute Häuser einzudringen, aber die Wölfe waren hinter mir her und...". „Fürchten sie Wölfe?" unterbrach sie meine Rede und schaute mich mit ihren dunkelbraunen Augen an wie ein Raubtier seine Beute, Ich nickte und sie sagte „Das sollten sie auch, gehen sie von der Tür weg". Ich tat was sie sagte. Die Frau hob den Balken aus seiner Halterung, öffnete die Tür und trat auf die Veranda. Dann peitschte eine Reihe Schüsse durch die Nacht. Sie kam wieder herein und verschloss die Tür. Ihr Blick blieb auf mir haften und wie gesagt, er hatte etwas Raubtierhaftes. Die Augen

waren leicht schräg gestellt ohne das dabei ein asiatischer Ausdruck dominierte. Am erstaunlichsten waren die Augenbrauen die über die Nase zusammenliefen. Sie war eine Schönheit. Noch hielt sie das Gewehr in den Händen. „Was wollen sie?“ Ich erklärte ihr das ich deutscher Tourist war und mir der Sprit ausgegangen sei. Auf meine Frage ob sie mir Benzin verkaufen könne schüttelte sie den Kopf. „Leider kann ich ihnen nicht helfen. Wir haben kein Benzin mehr da und mein Vater ist mit meinen beiden Brüdern noch unterwegs. Aber wenn sie möchten können sie heute hier bleiben. Wir bringen sie dann morgen in die Stadt und sie können sich Benzin besorgen. Wir haben ein Zimmer in dem sie heute übernachten können. Übrigens, ich heiße Helen“. Sie nahm das Gewehr und hing es über dem Kamin an die Wand. Dort befand sich eine Ansammlung von Waffen aller Art. Zwei gekreuzte indianische Speere, ein paar Buschmesser, ein Bowie Knife, die Winchester, ein paar Pistolen und darunter in einem Koffer eine Colt Gouverment mit drei gefüllten Magazinen. Helen bemerkte meinen Blick und sagte „In dieser Wildnis sind solche Dinge manchmal lebenswichtig“. „So wie gegen die Wölfe?“, fragte ich. „Ja, wie gegen die Wölfe“. Helen zeigte mir das Zimmer. Es lag neben dem Kamin und bestand hauptsächlich aus einer alten Kommode, einem Nachttisch und einem Bett. Aber es war sauber und die Alternative bei den Wölfen draußen im Auto zu schlafen war nicht sehr verlockend. Ich bedankte mich bei Helen und ging raus um meine Reisetasche zu holen. Allerdings warf ich erst vorsichtig einen Blick aus der Tür. Es war nichts zu sehen. Ich schnappte mir meine Tasche und ging zum Haus zurück. An der Haustür hörte ich wieder Rascheln im Dickicht des nahen Waldes. Sie waren also noch da. Ich ging ins Haus und verschloss die Tür. „Die Wölfe sind noch immer in der Nähe“ sagte ich und schaute auf Helens Rücken. Sie kniete vor den Kamin und blickte in die Flammen. Ein eigenartiger Laut entrang sich ihrem Mund. „Helen, ist alles in Ordnung?“ fragte ich und trat hinter sie. In diesem Moment drehte sie ihren Kopf. Ich erstarrte vor Grauen!

Helens Gesicht war nur noch ansatzweise Menschlich. Fell bedeckte ihre Wangen, der Mund war vorgezogen und lange Eckzähne schauten über die Lippen. Die braunen Augen hatten eine gelbliche Färbung angenommen. Wie die Augen der Wölfe im Wald! Ich hatte 3 Paare gezählt. Der Vater und die beiden Brüder sind die Wölfe, es sind Werwölfe! Die Gedanken schossen mir in Sekundenbruchteilen durch den Kopf während Helen aufstand, den Kopf in den Nacken legte und ein langgezogenes Heulen ausstieß. Im gleichen Augenblick flog die Tür auf und schlug krachend an die Wand. In der Tür stand ein Monstrum. Die Bestie war wenigstens 2 Meter groß und stand auf ihren Hinterbeinen. Hinter dem Giganten tauchten zwei etwas kleinere Bestien auf. Ich bekam einen Schlag in den Rücken und taumelte nach vorne. Ich wirbelte herum. Helen stand vor mir. Ihre Metamorphose war abgeschlossen. Von ihrer Kleidung waren nur Fetzen übrig, die um ihren muskulösen, fellbedeckten Körper hingen. Die drei anderen Werwölfe hatten inzwischen das Haus betreten. Der Mittlere sprang mich an. Ich schlug mit meiner Reisetasche zu. Aus den Augenwinkel sah ich, das auch Helen zum Sprung ansetzte. Ich ließ mich fallen und Helen flog über mich hinweg. Sie prallte mit dem Wolf zusammen dem ich meine Tasche an den Kopf geschlagen hatte. Beide stürzten zu Boden und behinderten den Riesen der auch gerade losstürmen wollte. Diesen



kurzen Moment nutzte ich um die Winchester von der Wand zu reißen und

sofort zu feuern. Leider hatte Helen das Gewehr nicht nachgeladen und es befanden sich nur noch drei Patronen in der Kammer. Die jagte ich „Pappi“ in die Brust und warf ihn damit zurück. Ich ließ die Winchester fallen und griff nach einem der Speere. Der kleinste Werwolf stürmte jetzt auf mich zu. Ich stieß mit dem Speer zu und die Spitze jagte in seinen Körper. Durch den Schwung getragen flog die Bestie über mich hinweg. Ich hielt den Speer weiter fest und der Wolf wurde in hohem Bogen in den Kamin geschleudert. Ich stieß wieder zu, die Spitze drang auf der Rückseite hinaus und blieb zwischen zwei Backsteinen stecken. Auf dem Kamin stand eine alte Petroleumlampe die ich ergriff und in den Kamin warf. Eine Stichflamme schoss hoch und die Bestie verbrannte bei lebendigem Leibe. Ich griff nach der Gouverment und nach einem der Buschmesser. Da traf mich ein fürchterlicher Schlag der mich brutal zur Seite stieß. Die Werwölfe wollten ihren Artgenossen helfen, doch die Flammen schlugen zu hoch. Ich nutzte die Gelegenheit und sprang in das Zimmer in dem ich eigentlich schlafen sollte. Ich stieß die Tür zu und drehte den Schlüssel um der sich glücklicherweise im Schloss befand. Dann schob ich die Kommode vor die Tür. Von draußen hörte ich das Wutgeheul der Monster und Schläge gegen das recht massive Holz der Tür ließen diese erzittern. Ich ließ das Magazin aus der Gouverment gleiten. Es war voll. 8 Patronen und ein ca. 70 Zentimeter langes Buschmesser blieben mir um mein Leben zu verteidigen. Die obere Hälfte der Tür wurde von einem gewaltigen Schlag zerfetzt.



Der zweite Bruder von Helen schob seinen Oberkörper durch die Reste der Tür und wollte über die Kommode hechten.
Mein Schlag mit dem Buschmesser der ihn den Schädel spaltete vereitelte sein Vorhaben. Er kippte vorn über und blieb auf der Kommode liegen wie auf einem Richtblock. Ich holte noch einmal aus und schlug ihn den Kopf von den Schultern. Der Torso rutschte zurück und blieb vor der Tür liegen. Der Gigant sprang nun vor. Die riesige Gestalt des Werwolfes füllte den Türrahmen aus. Ich hob die Gouverment und zielte auf den Kopf des Ungetüms. Ich weiß nicht warum, aber in diesem Moment schrie ich einen total idiotischen Spruch:
„Jetzt geht's rund mit dem jungen Hund!“
Dann drückte ich ab und jagte alle 8 Patronen aus dem Lauf der Pistole. Die Kugeln von Kaliber 44 trafen alle in den Schädel der Bestie und zerfetzten ihn regelrecht. Das reichte auch für dieses Monstrum. Als es nach hinten kippte war von dem Kopf nicht mehr viel übrig und es begann sich zurückzuverwandeln. Ein Schrei grenzenlosen Zornes und Hasses gellte durch das Haus. Helen. Sie war noch übrig. Die Pistole war leergeschossen und noch einmal würde mir so eine Überraschung wie bei ihrem enthaupteten Bruder nicht gelingen. Ich hob das Bett an und stellte es hochkant vor die Kommode, damit es die Tür verdeckte. Wenn Helen, der letzte Werwolf, durch die Tür wollte müsste sie erst das Bett aus dem Weg räumen und vielleicht ergab sich ja dann die Möglichkeit mit dem Buschmesser zuzuschlagen. Doch ich wartete vergeblich. Der Angriff kam nicht von der Tür. Die Bestie kam, begleitet von einem Scherbenhaufen, durch das Fenster gesprungen. Ich wirbelte herum und während ihre Krallen über meine Brust fuhren und vier tiefe Striemen hinterließen hob ich das Buschmesser und jagte es dem Werwolf in den Rachen. Helen stieß einen gurgelnden Laut aus und taumelte zurück. Ich warf das Bett beiseite und sprang obwohl meine Wunden heftig schmerzten über die Kommode und zurück zum

Kamin. Der Kasten der Gouverment lag vor dem Kamin, die Magazine daneber. Ich ließ das Leere aus dem Schaft gleiten und rammte ein neues hinein. Helen erschien in der Tür. Sie hatte das Buschmesser aus ihrem Rachen gezogen und sprang in einem Satz in das Wohnzimmer. Das Buschmesser hielt sie dabei in ihrer rechten Klaue. Sie wirbelte herum und blickte in den Lauf der Pistole. Ihre Muskeln spannten sich zum Sprung, ich drückte ab. Kugel um Kugel schlugen in den Körper der Bestie. Ich wechselte das Magazin noch einmal und feuerte weiter. Die Kugeln trieben sie zurück. Plötzlich machte sie kehrt und sprang mit einem gewaltigen Satz aus dem Haus. Es war mir nicht gelungen sie so zu treffen wie ihren Vater. Sie war verletzt, aber das würde ihr nicht viel ausmachen. Ich brach in die Knie. Meine Kräfte waren erschöpft. Ich fühlte nur noch Schmerz und Schwäche. Doch ich durfte nicht zusammenklappen. Helen würde wiederkommen und ich musste vorbereitet sein. Ich zwang mich auf die Beine und überlegte. Auf dem Boden lag die Winchester. Ich hob sie auf. Patronen fand ich auf dem Kaminsims. 15 Schuss fanden im Magazin Platz. Ich ging in die Küche. Dort fand ich einen kleinen Kanister mit Petroleum. Aus diesem und einigen leeren Bierflaschen stellte ich mir ein paar Molotow-Cocktails her. Ich befestigte das Buschmesser das Helen bei ihrer Flucht fallengelassen hatte an meinem Gürtel und wartete auf einem Stuhl sitzend auf Helens Rückkehr. Und ich brauchte nicht lange zu warten.



Wieder stieß sie durch ein Fenster und diesmal so schnell, das ich nicht früh genug reagieren konnte.
Ich sprang zwar auf und schoss, aber die Kugel streifte nur ihre linke Schulter und dann hatte sie mich erreicht. Ein Hieb prellte mir die Waffe aus der Hand, ein weiterer lies mich quer durch den Raum fliegen. Dann war sie über mir. Ich schaffte es, sie mit einem Tritt zurück zu befördern und sah keine zwei Meter von mir entfernt zwei „Cocktailflaschen“. Ich sprang darauf zu, schnappte sie mir und warf sie Helen an den Kopf. Die Flaschen zerbrachen und tränkten Helens Kopf und Oberkörper mit Petroleum. Sie schüttelte unwillig ihren Wolfsschädel. Ich riss einen brennenden Holzscheit aus dem Kamin und warf ihn nach ihr. Helen wischte das brennende Stück Holz aus der Luft. Dabei stoben einige Funken auf sie. Sofort stand sie in hellen Flammen. Sie schlug wild um sich, konnte das Feuer aber nicht löschen. Wieder versuchte sie zu fliehen, doch nach wenigen Schritten brach sie vor der Veranda des Hauses zusammen. Ein letzten mal hob sie ihren Schädel und ein grausiges Heulen tönte durch den Wald. Dann war es endlich vorbei. Das Haus hatte inzwischen Feuer gefangen. Im Schein der Flammen erkannte ich einen kleinen Schuppen. Eine Garage! In ihr fand ich 3 Kanister Benzin. Ich schnappte sie und füllte den Tank meines Wagens.

Meine Reisetasche war verloren aber der Verlust meiner frischen Unterwäsche und meiner Zahnbürste war zu verkraften. Meine Papiere und mein Geld befanden sich im Wagen. Und mein Leben hatte ich auch noch.
Ich startete den Wagen und raste fort von diesem Ort des Schreckens.

ENDE

Wettbewerb

Hallo Leute!

Das war ja in der letzten Ausgabe wohl zu schön um Wahr zu sein als wir immerhin satte 7 Einsendungen zum neuen Wettbewerb zählen konnten. Ich hatte eigentlich gehofft das wir in dieser Ausgabe schon zur großen Preisverleihung schreiten können, aber daraus wird wohl noch nix, denn diesmal sind nur 3 weitere Einsendungen von Harald Fischer zu verbuchen der mit einem neuen Layout, einem weiteren Spiel und einem Listing seine schon mächtig große Beteiligung an diesem Wettbewerb noch einmal gesteigert hat (Was zum Schluss auch eine fette Portion Preise einbringen wird, darauf kann sich Harald schon mal verlassen!)



Es ist zwar eine tolle Sache das Harald und ein paar weitere Helden a la Enno Gehrke schon fleißig waren und immerhin schon 10 von den angestrebten 20 Einsendungen zusammen gekommen sind, doch was ist mit dem Rest von Euch los? In diesem Wettbewerb gibt es jede Menge toller Preise für wenig Arbeit, also erklärt mir doch bitte mal warum Ihr nicht mitmacht!
Es kann doch nicht so schwer sein ein paar Bilder in den Atari-Formaten, Zeichnungen zum Atari (egal ob auf Papier oder als PC-Datei), Musikstücke (Masic, CMC, Pegasus Soundmonitor, ganz egal wenn nur eine einfache Abspielroutine dabei ist!), ganze Demos oder Intros für das PD-Mag, Spiele, Anwenderprogramme, CD-Roms und Audio-CD´s zu malen, schreiben, programmieren oder zusammenzustellen. Dieser Wettbewerb ist vielleicht die letzte Gelegenheit noch einmal Dampf zu machen um neue Produkte für unseren Atari zu erschaffen, also nehmt Euch ein Herz und versucht es doch einfach mal!

Für alle die es vergessen haben, diese tollen Preise hier sind bestimmt ein guter Grund sich mal ein wenig ins Zeug zu legen!

Zu gewinnen gibt es diesmal: Für den Sieger den ultimativen 50 € Einkaufsgutschein, gültig für mein gesamtes Angebot, auch für andere Systeme als Atari 8-Bit! Dazu für die anderen Plätze noch 15 Originalgames auf Disk, 5 Steckmodule, 5 Games auf Tape, 5 Coleco Zehnertastaturen mit Software für Atari, 8 WASEO Audio-CD´s mit Atari-Songs, 4 Anime-Fantastic PC-CD-ROMs und Ausgaben des NAW Magazins.

Alles in allem Preise im Wert von gut um die 300 € !

Und wenn Ihr mich überraschen solltet und es werden bis zur nächsten Ausgabe (Anfang Oktober 2002) mehr als 20 Einsendungen, lege ich noch 4 SF-Fan ROMs, 2 Anime Fantastic 3 und 5 weitere Games auf Disk mit dazu!

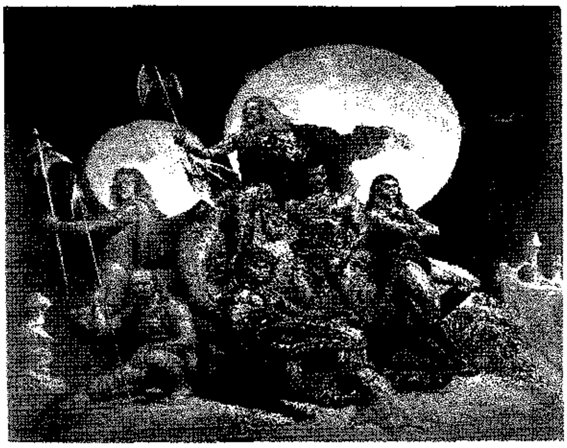
Also los jetzt, ab sofort gibt es keine Ausreden mehr, jetzt muss jeder mitmachen! (Außer mir natürlich, ich darf nicht!)

Sascha Röber



ST-Spieletest

Wrath of the Demon



Bei Wrath of the Demon handelt es sich um eine Art Jump and Run Spiel auf dem ST. Satte 6 Diskettenseiten umfasst dieses Megaspiel. Über 100 verschiedene Monster gilt es zu killen. Doch wie üblich die oft erzählte Vorgeschichte. Ein böser Dämon bringt Unheil über das ganze Land und wir, der Ritter vom Dienst, müssen ihn erledigen. Ist ja nichts neues. Insgesamt gibt es 15 Level. Die Landschaften reichen von Feld, Wald und Wiese bis hin zu Sümpfen , Tempeln und Höhlen. Man läuft halt immer durch die Gegend und muss Monster plätten oder diesen ausweichen. Hin und wieder darf man auch durch die Gegend reiten und muss Hindernisse überspringen.



Des öfteren erwarten uns auch sogenannte Endgegner, die man bezwingen muss, wenn man in den nächsten Level will.
Als Waffe dient uns das Schwert oder auch mal die blanke Faust. Doch nun zur Bewertung. Die Grafik ist toll. Spieler und Monster, sowie die Landschaften sind farbenfroh und detailliert dargestellt. Der Sound besteht aus verschiedenen Melodien, die wenigstens nicht nerven. Die Steuerung ist etwas schwerfällig, aber recht gut umgesetzt. Einziges Manko sind die extrem langen Ladezeiten zwischen den Leveln. Die nerven wirklich.



Fazit: Wrath of the Demon ist ein nettes Jump and Run mit genialer Grafik. Wer sich nicht an den langen Ladezeiten und Diskettenwechseln stört , der bekommt ein gute Spiel. Und eine reelle Chance den Dämon zu besiegen, denn all zu schwer ist es nicht.

The Gambler

Animania

Prinzessin Mononoke



Kaum ein Film hat in den letzten Jahren so viel Aufregung verursacht wie Prinzessin Mononoke, ein Anime-Meisterwerk von Hayao Miyazaki, der schon an so beachteten Werken wie „Ghost in the Shell" regen Anteil hatte. Doch weshalb hat ein Anime-Film so viel Aufregung verursacht? Nun, als erstes wäre da die Tatsache das dieser Film in Japan den Kinokassenabräumer TITANIC glatt versenkt hat. Prinzessin Mononoke erreichte dort innerhalb einer Woche das selbe Einspielergebnis wie Titanic in der gesamten Laufzeit! Aufgrund dieses enormen Erfolges und der Tatsache das Disney-Produktionen im Vergleich zu Animes immer mehr ins Hintertreffen geraten entschloss man sich bei Buena Vista, dem Europäischen Vertriebsunternehmen für sämtliche Disney Produkte, zu einem kostspieligen Manöver. Man kaufte die Vertriebsrechte von Prinzessin Mononoke für den europäischen Markt und versuchte zuerst, den Film ganz in der Mottenkiste verschwinden zu lassen. Dies löste jedoch Stürme der Endrüstung aus und bescherte Buena Vista so viele Besuche auf deren Websites wie nie zuvor, allerdings nicht um die Firma zu loben!!! Schweren Herzens wurden dann die ersten Synchronisationen hergestellt, zuerst für Frankreich, was einfach war da bereits eine Französische Version für Kanada hergestellt worden war. (Wie halbwegs intelligente Menschen wissen ist gut die Hälfte von Kanada französischsprachiges Gebiet!) Gut drei Jahre dauerte es dann, bis Prinzessin Mononoke endlich in die Deutschen Kinos kam, doch immer noch wurde die Blokadepolitik von Buena Vista weiterverfolgt, denn der Film startete gerade mal mit 31 lächerlichen Kopien! Klar das bei so wenigen Filmen auch nur wenige Leute den Weg ins Kino fanden. Zum guten Schluss waren es gut 36000 Besucher die ein Einspielergebnis von etwa einer halben Million Mark erbrachten. (Zum Vergleich, Harry Potter startete mit 1000 kopien!) Es wäre sicher mehr Geld geflossen , wenn der Film nicht nach wenigen Wochen schon wieder aus den paar Kinos die eine Kopie ergattern konnten verschwunden wäre, aber ein Leinwanderfolg war ja gar nicht geplant, ganz im Gegenteil. Dazu passt dann natürlich auch, das Prinzessin Mononoke auch nicht als Kauf-DVD auf den deutschen Markt kommt, man ließ sich gerade mal dazu herab eine VHS-Version auf den Markt zu bringen, die jedoch nirgendwo beworben wird und daher wohl wieder den meisten Leuten entgehen wird, es sei denn man stößt durch Zufall mit der Nase darauf oder sucht wie ich gezielt danach! So, jetzt habe ich eine wunderschöne Merkerorgie geschrieben , Euch alle hoffentlich ein wenig Neugierig gemacht, es ist also an der Zeit auch mal ein Wort über den Inhalt des Filmes zu verlieren! Der Film erzählt die Geschichte des jungen Kriegerprinzen Ashitaka, dessen Dorf von einem zum Dämon

mutierten Rieseneber angegriffen wird.



Ashitaka tötet diesen Dämon, zieht sich im Kampf aber eine Wunde zu in die der Fluch des Dämons eindringen kann. Ashitaka ist damit zum Tode verurteilt, denn der Fluch wird sich immer tiefer in seinen Körper fressen bis er schließlich selbst zu einem Dämon wird.



Da er nun auch eine Gefahr für das Dorf darstellt verlässt Ashitaka seine Heimat und macht sich auf die Suche nach dem legendären Waldgott, der die Macht über Leben und Tod besitzt. Dort erhofft er Rettung oder wenigstens die Gnade eines menschlichen Todes. Außerdem wurde in den Überresten des Ebers eine kleine eiserne Kugel gefunden, von der die Seherin des Dorfes behauptet, sie sei der Grund weshalb der Eber zum Dämon wurde.

Auch diesem Rätsel will Ashitaka auf die Spur kommen und lernt auf seinem Weg die Herrin Iboshi kennen, die als Fürstin über eine Festungsstadt mit einer großen Eisenschmelze im Krieg mit den Göttern des Waldes steht, denn diesen Wald will sie Abholzen um weiter nach Erz zu schürfen und ihre Hochöfen zu befeuern. Die Götter des Waldes leben als Große Tiere in ihrem immergrünen Wald und die mächtigste Gegnerin Iboshis ist die Wolfsgöttin Moro mit ihrer menschlichen Adoptivtochter Sam, auch genannt Prinzessin Mononoke. Ashitaka landet nun inmitten des Kampfes dieser ungleichen Mächte und verliebt sich in Sam, was ihn mitten in den Kampf zwischen Menschen und Göttern führt. Wie wird die Geschichte enden? Prinzessin Mononoke ist ein außergewöhnlicher Film mit einer sehr komplexen Handlung, viel Dramatik und wunderschönen Bildern, die von hervorragender Akustik untermalt werden. Für mich ist dieser 128 Minuten lange Film ein Meilenstein der Zeichentrick-Geschichte der auch nicht Anime-Fans gefallen wird und deutlich zeigt das ein Zeichentrickfilm auch anders aussehen kann als Disney und Co.



Der Rest vom Fest

Hallo Atari-Freaks!

Wie Ihr sicher alle wisst habe ich schon eine ganze Weile einen Versand für den Atari laufen, schon Jahre bevor ich das Atari-Magazin übernommen habe war der PD-World Versand aktiv und im Laufe dieser Zeit haben sich auch ein paar Titel in der Versandliste angesammelt. Um es kurz zu machen, es sind sogar ein paar Titel zu viel! Sicher werden jetzt wieder ein paar meckern „es kann nicht zu viel sein", oder „jetzt fängt der Ausverkauf an, danach gingen alle anderen Magazine immer flöten", aber so ist es sicher nicht! Ich habe nur schlicht und einfach nicht mehr den nötigen Platz um all die Dinge ordentlich zu lagern, deshalb gibt es nur für den Zeitraum bis zur nächsten Ausgabe diesen „Sonderverkauf", von dem ich mir hauptsächlich mehr Platz für andere Dinge erhoffe, unter anderem auch für neue Atari-Spiele etc.
Ich möchte noch anmerken das einige Titel dieser Sonderliste nur in sehr geringer Stückzahl, teilweise sogar nur noch ein mal vorhanden sind, daher erfolgt die Lieferung natürlich nur solange der Vorrat reicht und nach Reihenfolge der Bestellungseingänge!

Hardware Reste:
XEP 80 Zeichenkarte ohne Zubehör, nur die reine Karte 3.- €

Floppy 1050 Schreibschutzschalter mit LED, 3.- €

Stereoblaster Typ C mit Software 10.- €

Port Converter 5 (aktiviert rechte Maustaste) 2.- €

Stereo Amperlifer Platine zum Kopfhöhreranschluß am Stereoblaster Pro. 5.- €

Software XE-XL Modul: Je 5.-€
Barnyard Blaster
Crossbow
Donkey Kong Jr.
Desert Falcon
Lode Runner
Hardball
Pole Position
Into the Eagles Nest
Thunderfox
Eastern Front 1941
Super Breakout

Software Diskette, Preis je 1.50 €:
Bang Bank
Tron
Simple Minds
T-34 The Battle (braucht 128K)
Alptraum
Fiji
Der leise Tod
Die Außerirdischen
Zielpunkt 0 Grad Nord
Jinks
A Hackers Night
Herbert
Herbert 2
Mikes Slotmaschine 2
Pungo Land

Literatur:
New Atari World Magazine, Heft 1-5, jeweils mit Heftdiskette je Ausgabe 4.- €, alle 5 Ausgaben 15.- €

Atari Magazin, Ausgaben 5-6/98, 1-2000, 2-2000, 3-2000, 1-2001, 2-2001, 3-2001, 4-2001, 1-2002 Preis je Ausgabe 4.- €

CD`s:
ATARI Game Music, 27 Musikstücke aus diversen Spielen nur 2.- €.
ATARI Demo Songs 1: 22 Musikstücke aus diversen Demos nur 2.- €
Zum Bestellen einfach anrufen:
0171-9254660

Das Versandangebot

Hallo liebe Leser und Bestellkunden!
Auch bei uns ist es jetzt soweit, die guten , alten D-Mark Preise haben sich verabschiedet und dem Euro Platz gemacht. Bei uns heißt das aber ausnahmsweise mal nicht das auch alles teurer wird, ich habe die Preise schlicht durch 2 geteilt, es wird also tatsächlich noch etwas billiger!

Spiele auf Diskette, Preisgruppe 2.50 €

Atomic Gnom
Alptraum
Amnesia
Antquest
Bank Bang
Boing 2
Bomber Jack
Bilbo
Cavelord
Der leise Tod
Die Außerirdischen
Doc wires Solitaer
Donald
Dredis
Enrico II
Fiji
Final Battle
Glaggs it
GEM Y
Ghost II
Graf von Bärenstein
Hunter
Invasion
Laser Maze
Laser Robot
Lightraces
Logistix
Mission Zircon
Mister X
Monster Hunt
Mystix 2
Im Namen des Königs
Numtris
Olbitroid
Parsec XL
Pirates of the Babary Coast
Puzzle
Schreckenstein
Sexversi
Shogun Master
Simple Minds
Taam
Taipai
Techno Ninja
Technus
Tigris
Tron
T-34 (128K!)
Werner Flaschbier
Zielpunkt 0 Grad Nord

Spiele Preisgruppe 5.- €

A Hackers Night
Adalmar
Adax
Captain Gather
Crusade in Europe
Despatch Raider
Darkness Hour
Fire Stone
Herbert
Herbert 2
Humanoid
Hydraulic+Snowball
Jinks
Lapis Philosophurum
Lasermania + Robbo Const. Kit
Miecze Valdgira
Mikes Slotmaschine 2
Pungo Land
Robbo
Syn Boga Wiatru

Das Versandangebot

Super Sky + 3D Brille
Solar Star
Swiat Olkiego
Tales of Dragons and Cavemen
Vicky

Spiele Preisgruppe 7.50 €

Ninja Commando
Sexy Six + 2 Datadisks
Change
Loriens Tomb
Dagobar
Streets
Saper
Hans Kloss
Kult
Major Bronx
Neron
Turbican
U 235
Babarian
Fatum
Fire Power
Inside
Rycerz
Gold Hunter
Tekblast
Cavernia
Imagine
Hawkquest
Neuroid
Nexus
Cyborg
Jurassic Park 2
World Soccer
Zeus
The Jet Action

Anwender-Programme Preisgruppe 2.50 €

C: Simulator
Directory Master
GTIA Magic
WASEO Designer
Carillon Painter
Fontmaker
Picture Finder
Soundtracker Player
Video Ordner XXL
Carillon Printer
Screen Dump

Anwender-Programme Preisgruppe 5.- €

Print Star
Print Star II
Print Star 24II
Turbo Basic Dup
WASEO PUBLISHER
WASEO Practoscope
Desktop Atari
WASEO Grafinoptikum
WASEO Triology

Anwender Programme Preisgruppe 7.50 €

Depot Plus 1.7
Games Designer Kit

Diskettenmagazine :

Quick Magazin, das Magazin zur Programmiersprache Quick !
Ausgabe 1-15, je 2 .- €
Dieses Magazin wurde inzwischen eingestellt.

Disk Line, das Programm-Magazin mit vielen sonst nirgendwo veröffentlichten Programmen!
Ausgabe 1-60, je 2.- €

Power per Post PD-Mag , das kommerzielle Diskettenmagazin von PPP.
Ausgabe 1-35 je 2.- €

Das Versandangebot

One Man and his Droid
Power Down
Robot Knights
Rockfort
Scooter
Silent Service
Space Wars
Spindizzy
Star Flite
System 8
Tresure Quest
Tresure Quest
Universal Hero
Vegas Jackpot
Video Classics
War Hawk
Fort Appocalypse

Für viele dieser Spiele haben wir auch C-Simulator-Versionen auf Disk am Lager, die wir zusammen mit dem Originalspiel für einen Aufpreis von 1.30 € pro Spiel anbieten können. Fragt einfach mal nach welche Tape-Spiele auch als Disk-Version verfügbar sind.

Es ist allerdings nicht möglich C-Simulator-Versionen einzeln anzubieten, dies geht nur zusammen mit dem Originaltape!

Hardware Atari XL-XE:

Datenrekorder XC12
Gebrauchtgeräte, gereinigt 12.50 €

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft, 17.50 €

Diskettenstation 1050
Floppy ohne Zubehör 45.- €
Mit Speedy 1050 70.- €

Stereoblaster Typ C
Mit 4 Reglern zum Einstellen des Sounds, mit Software und Anleitung 17.50 €

Stereo Amperlifer
Kopfhöreranschluß für den Stereoblaster Pro, 7.50 €

Coleco 10er Tastatur mit Software 5.- €

Atari 1029 Nadeldrucker mit Farbband 22.50 €

2-Bit Sound 'n Sampler mit Programmdisk 22.50 €

Sonstige Hardware, andere Systeme:

Amiga 500 ohne alles 35.-€ mit Netzteil 50.-€, 1MB 65.-€
C-64 mit Netzteil 25.-€
Floppy 1541 II mit Netzteil 25.-€
Datenrekorder C-64 12.50€
Schneider CPC 464 mit Netzteil + TV Modulator + 3 Lehrbücher 70.-€

Literatur:

Atari Magazin
Ausgabe 5-6/98, 1-2000, 2-2000, 3-2000, 1-2001, 2-2001, 3-2001, 4-2001, 1-2002
Je Ausgabe 5.-€ SONDERANGEBOT
Jahrgang 2000. 12.50€
Jahrgang 2001. 15.- €
New Atari World Magazin
Ausgabe Nr.1, Nr.2, Nr.3, Nr.4, Nr.5
Jeweils mit Heftdiskette, Preis je 5.-€ SONDERANGEBOT Alle 5 Ausgaben 17.50 €

Hint Hunt Book Band 2, 30 Seiten Tipps und Tricks zu Atari XL-E Spielen 5.-€

Das Versandangebot

Gebrauchte Bücher:
Zustand der Bücher: A-gut erhalten, B-diverse leichte Schäden, C-deutliche Abnutzungen

Das große Spiele-Buch für Atari 600XL – 800XL, Zustand A, Preis 10.-€

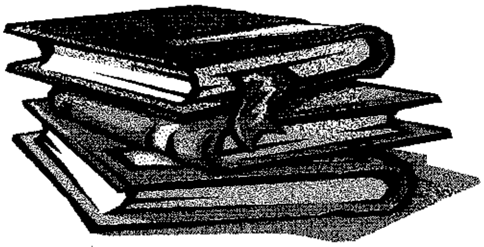
Atari XL/XE Tipps und Tricks , (Data Becker) Zustand A, Preis 10.-€

Das Atari Spiele Buch (Verlag Home Computer), Zustand A, Preis 10.-€

Sprühende Ideen mit Atari Grafik (TE-WI), Zustand A, 12.-€

ABBUC Turbo-Basic Handbuch,
Zustand A, 10.-€

Spiel und Spaß mit dem ATARI (Markt und Technik) Zustand B-C, Preis 10.-€



CD-Shop:

Atari Game Music: 26 Musikstücke aus den besten ATARI-Games, Preis 2.50 €

ATARI Demo Songs 1: 22 brandheiße Songs aus den besten ATARI-Demos, Preis 2.50 €

Anime FANtastics 1, die CD-ROM für alle Fans der Japan-Animation! Fast 2 Stunden Fanvideos in den Formaten MPEG, AVI und Quicktime und rund 350 tolle Grafiken in den Formaten JPEG, GIF und IFF. Ausgelegt für PC sind die Grafiken und Filme aber auch am Mac, Atari ST/Falcon oder auf Amigas mit entsprechenden Viewern zu betrachten. Preis 7.50 €

Anime FANtastics 2: Die gelungene Fortsetzung der ersten Anime-Collection. Auch hier findet man rund 2 Stunden toller Fan-Filme und 250 Grafiken in den gängigsten Formaten. Für Fans einfach unverzichtbar! Preis 7.50 €

Anime Fantastics 3 : Noch einmal 15 atemberaubende Fan-Filme rund um die Anime-Welt und über 100 neue Grafiken!
Preis 7.50 €

Scince Fiction FAN-Rom 1:
Eine CD-Rom in der Trekkies und andere SF-Fans voll auf ihre Kosten kommen! 36 Animationen, Filme und Trailer, rund 700 Grafiken von Star Trek über Aliens bis Tron und als Bonbon original Drehbücher zu diversen Filmen garantieren eine lange Reise durch die Datenweiten!
Preis 7.50 €

Pool Disk Two, 2 CD-ROMs randvoll mit allen was die ATARI PD-Szene zu bieten hat. In das ATR-Format konvertiert findet man hier den Inhalt von ca. 5000 PD-Disks, des weiteren viele Grafiken, AVI-Filme und vieles mehr! RESTPOSTEN aus 2.Hand, nur 2 Exemplare am Lager! Preis 12.50 €

Bestellungen richten sie bitte an diese Adresse:
PD-World Versand
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

KURZLISTING

```
10 GRAPHICS 0:POKE 710,17:POKE 712,17:POKE 709,28
15 ? "*ZAHLENRATESPIEL*": ? " "
20 ? "ZAHLENOBERGRENZE ";:INPUT C
25 ? „WAS IST MEINE ZAHL ?:? " "
30 A=INT(C*RND(1))+1:CN=0
35 ? " ":? "DEIN TIPP ";:INPUT B
40 CN=CN+1
45 IF A>B THEN ? "MEINE ZAHL IST GROESSER":GOTO 35
50 IF A<B THEN ? "MEINE ZAHL IST KLEINER":GOTO 35
55 ? " ":? " ":? "DU HAST DIE ZAHL ERRATEN":? "MIT ";CN;
"VERSUCHEN."
60 ? " ":? " ":? "WILLST DU NOCHEINMAL (JA 1/NEIN 2)";
:INPUT X
65 IF X=1 THEN 10
70 IF X=2 THEN ? " ":? " ":? "DANN SCHALTE DOCH AUS ! ! !"
```

-.-

Dieses Programm spielt Euch einen Trauermarsch

```
10 FOR A=0 TO 16
20 READ TON,ZEIT
30 SOUND 0,TON,14,10
40 FOR B=0 TO ZEIT
50 NEXT B
60 NEXT A
80 SOUND 0,0,0,0
90 DATA 102,370,0,5,102,370,0,5,102,180,0,5,
102,370
100 DATA 85,370,91,220,0,5,91,370,102,220,0,5,
102,370
110 DATA 108,300,102,570
```

New Generation Atari Magazin

Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter: Thorsten Helbing, Walter Lauer, Sacha Hofer, Raimund Altayer, Andreas Magenheimer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Bankverbindung: Postbank Hannover
Kontonummer: 631849304
Bankleitzahl: 25010030

Anschrift: PD-World-Versand
Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171/ 9254660

Manuskripte und Programm-Einsendungen:

Manuskripte und Listings werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stets um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

Das New Generation Atari Magazin erscheint alle drei Monate und kostet 5.- € + 1.53 € Versand !

Vorschau

Schon wieder ist es an der Zeit für berühmte letzte Worte und eine Vorschau auf die nächste Ausgabe. Wie immer werdet ihr auch in Nummer 3-2002 eine Menge Tipps, News, Programmvorstellungen, weitere CD-Tests, einen weiteren Teil der Little Hacker Serie und natürlich auch wieder die Kommunikationsecke finden. Natürlich werde ich auch noch Ausschau nach irgendwelchen besonderen Ereignissen halten und wenn sich da etwas findet wird selbstverständlich auch 'drüber berichtet, ist ja Ehrensache! Ich bin schon mal gespannt wie Euch die neue Rubrik „Magazine die es mal gab" gefällt und ob es darauf auch einige Reaktionen in Form von Leserbriefen oder Infosendungen gibt. Ihr seht also, auch das bekannte Sommerloch kann uns so schnell nicht stoppen, wenn wir alle ein bisschen was dagegen unternehmen. In diesem Sinne, viel Ataripower bis zum nächsten mal,

Euer Sascha Röber